GUÍA MENSUAL DEL CÓMIC

dos volumen

#9 NOVIEMBRE 2000 325 PTAS

chateamos con javi rodríguez y mauro entrialgo

robert crumb·don rosa·alex cómics

Dibujos animados · Animación digital · Efectos especiales · Multimedia

Hacía falta una revista así

A la venta el 25 de octubre

NORMA Editorial

www.norma-ed.es

La primera revista de animación para profesionales y entendidos.

volumen dos #9

Aquí estamos de nuevo, ajustándonos cada vez con más precisión y más buena mano a objetivos prefijados y por otro lado este mes transpiramos espontaneidad. La "transcripción" de la charla que Adrián López tuvo con Javier Rodríguez y Mauro Entrialgo a propósito de la nueva serie que publica El Víbora y un acercamiento a aquella escurridiza y extinta editorial llamada MC Ediciones (cuyo material pretende rescatar ahora la recientemente aparecida Alex Comics) además Félix Sabaté nos cuenta qué se siente al conocer a Robert Crumb en persona. Nos gusta pensar reflejaremos bien con estos contenidos como el fenomeno comercial y de comunicación que supone la edición de cómic en nuestro pais se sustenta sobre los hombros de personas que demuestran dia a dia que conocen y disfrutan con lo que hacen. Dos autores que desde la independencia y la autonomía creativa han dejado claro o van demostrando su solvencia, una nueva iniciativa editorial (con experiencia en el sector por otro lado) se enfoca en parte en rescatar material que en su momento marcó un hito resistiendose a que las nuevas generaciones lo desconozcan y uno de los responsables de la nueva etapa de la revista decana nos ofrece su talante de aficionado y enamorado del medio desde un punto de vista privilegiado.

La reflexión obligada es que los problemas del medio en nuestro panorama local requieren del apoyo financiero y estructural de las empresas e instituciones. Cuando el sector deje de estar apoyado en su mayor parte por el esfuerzo y la capacidad profesional personal para estarlo de igual o mayor manera por el capital o el sistema en el que nos toca vivir veremos que todo funciona mejor.

En el aspecto de cambios J. F. León se encarga desde el més pasado de sacudir nuestra obsesión con un poco de su música, y como hemos conseguido que firme un contrato con sangre cambiamos el nombre a la sección con uno más a su gusto: Riff-Raff. ❖

Fe de erratas: nadie es perfecto, y nosotros menos... El mes pasado nos olvidamos de decir que el color de la portada había sido obra de Javier Rodríguez, y firmamos erroneamente las reseñas de "La Marca Amarilla" y "CieloXX.com" que eran, en realidad, de Álvaro Pons. Lo sentimos, y procuraremos que no vuelva a suceder.

Sumario

6 **COMPROBANDO LA REALIDAD** Adrián López entrevista on-line a los autores de la nueva serie de el Víbora

36 **VENTAJAS DE LA PROFESIÓN** Félix Sabaté nos cuenta sus aventuras de freak con Mr. Robert Crumb

38 **DON ROSA** En las pasadas Viñetas Desde o Atlántico hablamos con uno de los más veteranos

44 **AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS** Alex Cómics apuesta fuerte: desgranamos los misterios de MC Ediciones

4 diez y más 11 noticias España-USA-Europa-Japón 21 el centinela sigue alerta 48 trailers: la fiebre mutante continúa

VOLUMEN DOS nº 9 – Guía mensual del cómic. Noviembre de 2000
Es una publicación de UNDER CÓMIC
EDICIÓN Y DIRECCIÓN: Christian Osuna. COORDINACIÓN: Hazael González. MAQUETACIÓN: Tomi. COLABORADORES: Calo, Ángel Carralero, Cristóbal Colte, Sergio Córdoba, Borja Crespo, J. Edén, Annabel Espada, Miguel Gallardo, Chema García, Oscar Gual, Breixo Harguindey, George Kaplan, J. F. León, Adrián López, Joel Mercé, Rafael Morey, Antonio Núñez, Álvaro Pons, Félix Sabaté, Henrique Torreiro. PORTADA: Javier Rodríguez.

© de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

IMPRIME: Forum Calidad
DEPÓSITO LEGAL: M-12.109-1999
ISSN: 1575-1597
UNDER CÓMIC: c/ Augusto Figueroa 17 1º izda. 28004 Madrid (España). Tel. 91 521 10 57. E-mail: editorial@undercomic.com

los 10 de volumen #2

SWAMP THING Aquí está, por fin en nuestras manos, en un solo tomo y en edición increíblemente bonita... El germen de Vertigo, el cómic de terror que tanto ha dado que hablar... En definitiva, "ese" cómic.

TOMORROW STORIES Más Alan Moore, esta vez en pequeñas dosis pero sin perder por ello un ápice de originalidad o frescura a la hora de hacernos disfrutar. Los dibujantes que le acompañan lo dicen todo..

TERRITORIO Alex Cómics apuesta fuerte, y sigue ofreciéndonos productos de la mejor calidad. Los mundos perdidos de Jamie Delano nos atrapan como el primer día que los conocimos, y de eso hace ya mucho.

LA MAZMORRA Una entrega más de las aventuras de Herbert. La vertiente más comercial de Lewis Trondheim y la mejor forma de popularizar a uno de los autores con más registros de la última hornada de consagrados franceses.

...Y TE DIRÉ QUIÉN ERES
Maduro trabajo de Cri y Nacho que desvela los interiores de una sociedad humana tan intrincada como la nuestra, haciéndonos partícipes a todos nosotros.

EL LABORATORIO DE DEXTER
Por fin Ediciones B saca provecho de su colección dedicada a Cartoon Network. Tras las decepcionantes experiencias pasadas, Dexter nos devuelve la sonrisa.

PESADILLAS
La colección B/N de Norma siempre nos da satisfacciones, recuperando en este caso una de las primeras obras de Otomo agotada desde hace ya mucho.

COMIC CLIPS
Desde las Baleares una iniciativa más que destacable, subvencionada con dinero público y que rebosa calidad y ganas de buen hacer por todas las partes implicadas.

LUNA DE GUERRA
Van Hamme y Hermann unen sus fuerzas para regalarnos un trabajo lleno de recovecos y rincones oscuros, en todos los sentidos de todos los términos...

DIBUS
La revista de Norma dedicada al público infantil sigue deleitando a todo el mundo, y no sólo por la calidad de los comics que ofrece.

EL CIELO...

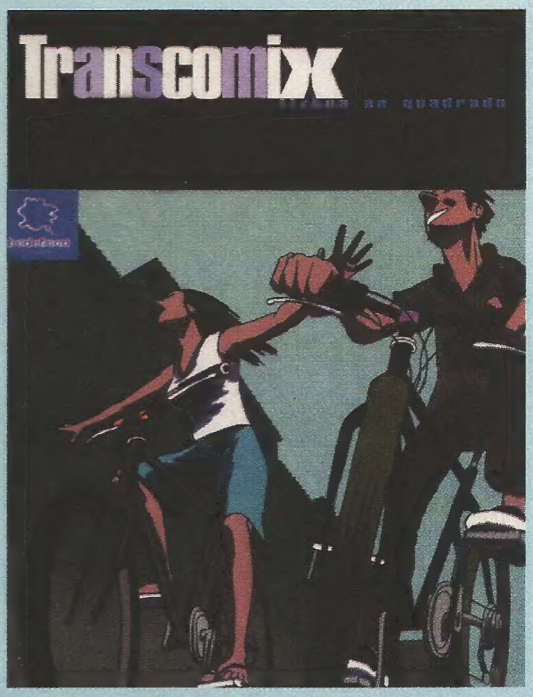
para el grupo de 9° Arte, publicación de información sobre la historieta de la editorial 7 Monos y que en su reciénte número 7 nos ofrece un completísimo estudio acerca de Carlos Giménez además de sus secciones habituales. Un trabajo de calidad profesional pensado para que todos puedan conocer a fondo la obra de este gran autor.

EL INFIERNO...

para los medios de comunicación en general, que como siempre en cuanto a historieta se refiere, pierden la oportunidad de reseñar una reunión espontánea como la que se produjo cuando se presentó el citado 9° Arte. Gimenez, Beá, Ventura y Adolfo Usero convirtieron la convocatoria en la Librería Gotham en oportunidad única de encontrarse con parte de la historia reciente del tebeo iberico.

MOMENTOS GLORIOSOS

Desde ese país vecino llamado Portugal al que muchas veces se ignora en este país nuestro, nos llega una de esas iniciativas que nos hacen descubrir la cabeza: se trata de la publicación Transcomix, editada por la Bedeteca de Lisboa con motivo del pasado Día Europeo sin Coches, y pensada para regalar a los usuarios del transporte público, para que "aprovechen el tiempo ganado en el viaje para leer cuatro pequeñas aventuras realizadas por algunos de los autores con más talento del cómic". Los autores de esas historias son concretamente Joâo Fazenda, Miguel Rocha, André Carrillo & Joâo Paulo Simões, y Pedro Brito, y todas son una verdadera delicia, un prodigio de calidad pensado para llegar directamente y sin zarandajas varias al público mayoritario, a todas y cada una de las personas que ese día optaron por desplazarse en metro, autobús o tranvía. Nuestra más sincera enhorabuena: estamos seguros de que muchos lisboetas han disfrutado leyendo esta pequeña joya, y eso es lo más importante...❖



LENGUAS DESATADAS

ACLARACIONES NECESARIAS (E INTENSAS)

<"Nunca fui un gran fan del cómic, aunque siempre me encantó la imagen de Batman y el Joker. La razón por la que yo nunca fui fan de los comics -y creo que eso empezó ya siendo niño- es que jamás supe cual era la viñeta que se suponía que tenía que leer." Esta escasa afición por los tebeos no implicaba, sin embargo, un desconocimiento de algunas de las circunstancias que rodeaban al medio: "Cuando era un estudiante, asistí a la convención de cómics de San Diego; faltaba poco para que la película de Superman se estrenara, y un ejecutivo de Warner fue a hacer una presentación: los fans lo hicieron trizas. Fue la primera vez que pude sentir de verdad la intensidad y pasión que tienen los fans del cómic. No les gustaba el hecho de que Superman se pusiera el traje en la cornisa de un edificio. Un tipo se levantó y dijo: 'Voy a boicotear esta película y a decirle a todo el mundo que estáis destruyendo la leyenda', y hubo un aplauso general. Nunca lo olvidé.">

(declaraciones de Tim Burton, director de los dos excelentes films 'Batman' -1989- y 'Batman Vuelve' -1992-, recogidas y comentadas por Jordi Sánchez-Navarro en su libro 'Tim Burton: Cuentos en Sombras')

ELEKTRA
PRESENTA
HOY UN TEMA DELICADO PARA LAS ALMAS SENSIBLES DE LOS ARTISTAS DEL COMIC-HISTORIETA:
¿FUSILAMIENTO O HOMENAJE?
..ARRASTRADOS POR LA ADMIRACIÓN A NUESTROS ÍDOLOS, LA MANO SE NOS VA Y CAEMOS EN EL ABISMO DELICTIVO DE LA...
UFF!
COPIA
HAY QUE SABER EXTRAER EL ZUMO DEL MAESTRO Y DESTILARLO EN NUESTRA RETORTA PARA HACER UN REFRITO...
PUF!
HOMENAJE
UH..ER..SI..ME MOLA CLOVES PERO ME GUSTA MAS JIM LI..ES MAS..UH..¡PETARDA! EP!..PERO YO TENGO MI PROPIO UNIVERSO PARTICULAR... UNIVERSO PELAEZ (QUE SOY YO)
LIKE
I ♥ Master GALLARD

! | @ | Para under cómic | Asunto entrevista | Enviado e

A estas alturas supongo que todos sabréis que Mauro Entrialgo (Herminio Bolaextra, Recortes de Hostias, Alter Rollo...) y Javi Rodriguez (Love Gun, Los Potaje, Paraíso...) llevan publicadas dos entregas de una nueva serie titulada "Comprobando la Realidad" en el Víbora. Primera colaboración entre ambos, donde el primero guioniza y el segundo dibuja una historia ambientada en un futuro no muy lejano donde un chico que haría cualquier cosa con tal de ligar, se apunta a una academia de onironavegación (control de los sueños de forma que podemos hacer en ellos nuestra voluntad). Un colega suyo resulta ser un especímen mucho más preparado para tener esos "sueños lúcidos" y llama la atención del director de la academia y de su exuberante hija, que le necesitan a saber para qué oscuros planes. Como por ahora no soy capaz de dominar los sueños y encontarme con Javi y con mauro en el plano onírico, para esta entrevista decidimos usar un plano semejante, el virtual, para poder encontarnos sin movernos de casa. Uno en Asturias, otro en Galicia y otro en Madrid, acabamos, no sin problemas, en el canal de IRC "#realidad". Esto es lo que pasó:

comprobando

Bienvenido al canal **#realidad**
***
<politez> hostia!
<politez> acaba de salir Mauro
<politez> jajajajaja
<politez> eoeoeoe
<politez> Adrián?
*** **adri2001** ha entrado en **#realidad**
<politez> ¿estas ahi?
<adri2001> Hola otra vez, se me ha ido la luz.
*** **Herminio** ha entrado en **#realidad**
<politez> por fin!
<Herminio> Hey!
<adri2001> YAESTAMOSTODOS!!!
<Herminio> Hala, por fin, cojones!
<politez> Bieeeennn.
<adri2001> Parece que tenemos una maldición...
<politez> Mas bien una mierda de conexion.
<adri2001> ...tambien, ¿empezamos entonces?
<Herminio> Vale, pues parece que esto va, empecemos, pues.
<politez> Voy a poner un poco de música que esto es como muy triste si no :)
<adri2001> Por saber, ¿qué musica vas a poner?
<politez> algo punky, hoy estaba de retro y estuve poniendo hasta ahora a los Stooges.
<Herminio> Yo no voy a poner nada, no se me vaya a joder esto, pero estaba escuchando un CD cojonudo de John Lithgow, el actor.
<politez> coño ¿y que hace este?
<Herminio> Versiones de Broadway y canciones con juegos de palabras. Lo compré sólo porque el tipo como actor me mola mucho (sobre todo en cosas de marcianos) y me he encontrado versiones de muchas de mis canciones favoritas.
<politez> que bueno. ¿y mola el diseño?
<Herminio> ¿El diseño?¿El del disco? Es una caricatura muy setentera.
<adri2001> Vamos con las preguntas... ¿qué recuerdos teneis de vuestros primeros encuentros?
<Herminio> Creo que conocí a Javi en persona en un salón de Barcelona, ¿no?
<politez> Yo creía que fue hace unos tres años en la Semana Negra, pero igual tienes tú razón.
<Herminio> Me regalaste los primeros números de Love Gun.
<politez> Es verdad, y tú a mi Herminio y Rex.
<Herminio> Pero no fue el mismo año que tocamos en lo de la fiesta del Víbora, ¿no?
<adri2001> los dos grupos?
<Herminio> Kactus y Esteban light
<politez> creo que si
<Herminio> O quizás sí. Sí. Creo que nos fuimos de marcha con Roni y otro colega tuyo y tú te fuiste al hotel
<politez> si, es verdad :)
<Herminio> Y al día siguiente de resacón es cuando ya me diste los tebeos y eso.
<adri2001> O sea que ya desde el principio os unian más cosas que los comics.
<politez> Las guitarras eléctricas, como a los jevis.
<Herminio> Hombre, yo lo primero que vi de Javi fueron portadas de discos.
<politez> Y yo creo que también. La de Pribata Idaho y la de los Fuckers.
<Herminio> Y la primera referencia que tuve de Javi también me la dieron fanzines y gente relacionada con el rock.
<adri2001> Entonces el tema de colaborar juntos era algo que tenía que suceder tarde o temprano, ¿no?
<Herminio> Pues imagino que sí, ja, ja.
<politez> Cuando grabamos el segundo de Kactus el álbum de Herminio fue constante en el estudio de grabación. Roni, el cantate se empalmó tanto con Heminio que una vez en Murcia casi muere de indigestión de Ricart y Doritos.
<adri2001> Desde cuando surgió la idea de hacer "Comprobando..."
<Herminio> A ver, la idea de mezclarnos a los dos en una serie es de Emilio del Víbora, ¿no?
<politez> Creo que si. Yo lo veo como un acto de caridad de La Cúpula para no echarme. por la popularidad digo
<adri2001> ¿popularidad?
<politez> entre los lectores. suelo estar en la puntuación más baja de las encuestas del Vibora.
<Herminio> Pues me llamó por teléfono Emilio proponiéndomelo y a mí me pareció estupendo porque me gusta cómo dibuja Javi y porque, en principio, nos daban libertad total.
<politez> A mi tambien me gustó mucho la idea. me apetecía centrarme un poco en el tema del dibujo.
<Herminio> Por la pasta, desde luego, que no lo hacemos, ja, ja.
<politez> Como pa vivir de ello...

De: **Para:**
Asunto: comprobando la realidad

0 mensajes, 0 no leídos

la realidad

por ADRIÁN LÓPEZ

<Herminio> Y a mí me apetecía escribir algo saliéndome un poco de mis temas de siempre.

<Herminio> Aunque ya había escrito antes algo de ciencia ficción para Álvaro Ortega en Bitnicks y en el Pequeño País.

<politez> Quita lo de la caridad, que queda un poco patatero

<Herminio> Así que estabas releyendo, ja, ja.

<politez> venga ;) sigamos

<Herminio> Yo, cuando hago guiones para mí procuro escaquearme de dibujar cosas difíciles. Con Javi hago todo lo contrario: le puteo para que tenga que buscar documentación y comerse el tarro. Así que puedo pensar historias en las que aparezcan tías que estén buenas o haya motos que parezcan motos y cosas así.

<adri2001> ¿Cuál es vuestro método de trabajo?

<politez> Es mas moderno que el de la Marvel. Y yo de currito, pero mola. tenía ganas de que alguien me obligara. yo sino lo ambiento todo en un desierto.

<Herminio> El método de trabajo es bastante clásico. Yo hago el guión y le paso unos bocetuchos con la planificación que él cambia si quiere. Nos mandamos las cosas por mail, claro.

<adri2001> ¿Crees que estás dibujando mejor por sentirte controlado más de cerca por mauro?

<politez> Mauro no me controla pero a mi me impone mucho que por mi culpa se vea mermado el trabajo de otro

<adri2001> A eso me refería, que te sientes con más responsabilidad

<politez> Si la narración no está bien resuelta se le echa la culpa al guionista, porque un mal dibujo puede joder algo que este bien resuelto en el guión sobre todo temas de ambientaciones, pereza a la hora de dibujar objetos, etc.

<Herminio> La concepción de la serie es bastante pop, con lo que tiene importancia que aparezcan muchas cosas y todas muy bien dibujaditas. No son personajes hablando sin más, como la mayoría de mis historietas.

<politez> Yo creo que Mauro me lo deja muy acabado. igual porque si yo lo hiciera planificaría parecido.

<Herminio> La narración, en cómic, es trabajo del guionista y ahí yo creo que se incluye la planificación. Quitando en el sistema Marvel, es así, vamos.

<adri2001> ¿Habéis recibido comentarios de la gente en lo que va de serie?

<politez> Yo de colegas sólo, y alguna cosa en foros de internet.

<Herminio> Yo, nada orientativo. Sólo del editor de esta santa revista. Los demás sólo me han dicho: "bueno, de momento sólo habéis presentado los personajes. A ver qué hacéis luego".

<politez> Comentario típico cuando haces una serie

<adri2001> ¿Creéis que publicar la serie por entregas es lo mejor para este tipo de historias?

<Herminio> La idea en algo por capítulos es esa. Intentar soltar información poquito a poquito pero dejando siempre algo sin aclarar para que al lector le den ganas de seguir leyendo.

<politez> Es la única manera en España. En La Cúpula son escrupulosos en el pago mensual y eso te da vidilla.

<Herminio> La historia esta escrita después de saber que iba a publicarse por capítulos. Si no, tendría una estructura totalmente distinta.

<adri2001> Claro, pero eso es lo que le interesa a la editorial para vender más, pero ¿a vosotros?

<politez> A mi me gusta el sistema. Te obliga a currar más

<Herminio> Yo, ya te digo, la he pensado para ese formato (y para su posterior recopilación, claro) así que pienso en esos bloques. Y por supuesto que tienes que currar mucho más para que todos esos pequeños trozos de siete páginas tengan interés de por sí.

<Herminio> Pilla cualquier comicbook americano y divídelo en cachos de siete. Habría algunos en los que el personaje principal sólo saltaría un tejado y cosas así.

<adri2001> Claro.

<politez> Y con suerte. A veces no sabrías que salta de un tejado.

<adri2001> Entonces supongo que ya sabeis cómo acaba, no?

<politez> Misterios sin Resolver presenta...

<Herminio> El "arco argumental" está más que decidido. Sólo la manera de desarrollarlo puede sufrir pequeñas variaciones. Me molestan muchísimo las historias que se van inventando

! | Para under cómic | Asunto entrevista | Enviado el

por el camino. Además, aviso que cualquier pequeño detalle desde la primera viñeta del primer capítulo tendrá su repercusión luego, así que se notará que el final estaba pensado.

<adri2001> Sobre todo porque se puede disfrutar de la misma historia varias veces con distintas lecturas. Eso mola. pero tu le mandas el guión a Javi episodio por episodio...

<Herminio> Sí, le mando el guión capítulo por capítulo pero tengo escrito el argumento. Aunque lo cierto es que Javi sabe menos que yo, ja, ja.

<politez> Es cierto, pero delego.

<Herminio> Por eso a veces tengo que decirle que marcarle en el guión que determinada cosa que aparece en segundo plano tendrá su importancia luego.

<adri2001> Javi: ¿Qué tal eso de darle color a las páginas? queda muy currado...

<politez> Es que lo está. Es lo que más tiempo me lleva de todo.aunque no lo parezca cada página tiene 6 u 8 horas.

<Herminio> Así que luego los editores americanos ven tus páginas y te apuntan en su agenda como "colorista".

<politez> jajajaja eso es cierto. Seguro que me sale curro para colorear a Jim Lee

<adri2001> jajajaaa

<Herminio> Seguro

<politez> molaría

<adri2001> ¿No creeis que "comprobando..." es una serie que podría cuajar de puta madre fuera de españa?

<Herminio> Eso es otra cosa que hemos pensado desde el principio. La posibilidad de vender la serie fuera.

<politez> Esta la vendemos fuera fijo, hombre

<Herminio> Pero para los americanos seremos demasiado pornos y para los europeos demasiado naifs.

<politez> O sea que sólo la vamos a vender en las Monzones

<adri2001> ¿Pornos? ¿por donde?

<Herminio> Te esperas, ja, ja. ¿No sabes la historia de la portada que creo va a llevar este Volumen?

<politez> Lo de la portada

<adri2001> si, si, si no hay tetas...

<politez> Pues Alicia por tetas no será. Se me desvía el pincel al dibujarla del peso de la tinta

<Herminio> Te cuento. En principio, el inicio de la serie iba a ir con portada del Víbora dedicada a ella, pero no queríamos meter tetas porque desvelaría que sí las habrá.

<adri2001> ahhhhhh. a ver, contadme un poco para que la gente que no se compre el viborilla se anime por vuestra serie...

*** Jack ha entrado en #realidad

*** CHaNnel cambia modos: #realidad +o Jack

<politez> ostia!

<Jack> buenas...

<politez> un intruso

<Jack> :) mmmm?

<politez> ¿que haces JacK? ¿vives sólo?

<Jack> hacer? mmmm

<politez> ¿soltero?

<Herminio> Pues la movida es que detesto las pelis en las que las escenas de sexo las resumen con una escena musical light. O me hacen una elipsis completa, o me ponen un escena hard. Eso último vamos a hacer nosotros.

<Herminio> ¿Qué es esto?¿Un canal gay?

<politez> Eso es. jajaja. Los gueis molan

<Herminio> La idea es que se te ponga dura y no morcillona.

<Herminio> Me refiero a la serie, no al canal, claro.

<adri2001> jajajaaaa

<politez> ¿Jack, cómo la tienes ahora?

<adri2001> es decir, en la linea de El VIbora

<Jack> mmm

<Herminio> Igual Jack es Christian

<politez> jajajaja

<adri2001> igual, jeje

<Herminio> Sí, en la línea de la revista, pero cuando la gente no se lo espere.

<Herminio> Bueno, en la serie salen siniestros, y ya sabes que se empieza por el rimel y se acaba con la vaselina.

<politez> a mi me mola respetar lo de la línea

<Herminio> lo de la línea del ojo?

*** Jack ha dejado #realidad

<Herminio> Pobre, le echasteis...

<adri2001> sigamos con las preguntas

<Herminio> ¿Ya hemos dicho algo aprovechable?

<politez> jajajaja. molaría publicarla tal como está, con los nicks y todo.

<adri2001> además de los gustos comunes que teneis, creeis que teneis una visión conjunta de las cosas que plasmais en vuestros cómics?

<politez> Yo creo que sí

<Herminio> En principio yo creo que sí. Por ejemplo, volviendo al asunto de los siniestros: yo escribo que se disfrzan de siniestros y no hace falta que le explique a Javi que va de descojono. Quizás algún dibujante de Laberinto habría creído que iba en serio.

<politez> Jajajaja. Lo siniestro vuelve, así puede que se ponga d moda nuestro tebeo antes que algún otro.

<adri2001> ¿influencias, referencias... en "Comprobando"?

<Herminio> Influencias, no sé, pero referencias todas las posibles. Quiero meter un montón de cosas que sean divertidas y placenteras: parques de atracciones, dinosaurios, tribus urbanas, videojuegos, drogas, sexo, arte contemporáneo, cócteles, edificios futuristas y que Javi tenga que currar mucho.

<adri2001> Lo cierto es que por ahora va de puta madre, tiene un tono muy cinematográfico que mola.

De: Para:
Asunto: comprobando la realidad

0 mensajes, 0 no leídos

<politez> joder! por fin una crítica interesante.

<Herminio> Mientras no sea el tono cinematográfico de una peli de Ozores.

<politez> jajajaja. Igual vamos al programa de Parada dentro de 6 años

<Herminio> ¿Tú ves alguna influencia reconocible, Adrián? ¿A qué te recuerda?

<adri2001> No pero un toque serie b o más bién de serial cinematográfico (por lo de las entregas) si que tiene

<Herminio> Sí, bueno, tiene un tono no dramático que acerca la serie a la serie B (vaya frasecilla me ha salido)

<politez> Yo lo veo así

<Herminio> A mí Parada me gusta. Cuando estaba en Radio Nacional, dibujaba oyendo su programa.

<politez> Parada rules

<adri2001> creeis que se puede asociar con las pelis tipo "Matrix", "Existenz" o incluso "Abre los ojos" por proponer una realidad paralela a la que se supone que tenemos.

<Herminio> Es curioso que lo digas, porque mi idea es que el guión original de Matrix (lo hayan o no plagiado) lo ha tenido que escribir alguien que tenga sueños lúcidos. Eso es evidente.

<politez> Coño, no lo había pensado

<Herminio> Pero el asunto de las realidades paralelas es sólo un ingrediente más en la serie, no pretende ser el tema principal.

<adri2001> Eso está bien saberlo, porque por ahora parecía lo fundamental

<Herminio> Es que el título querrá decir más cosas, je, je.

<adri2001> ¿Un saludo para nuestros lectores?

<Herminio> Ah, di que vamos a hacer una web de Comprobando.

<adri2001> ya teneis la dirección?

<Herminio> No, para estas navidades pensaba ya concretar a Javi la distribución del site. Quizás la metamos en la del Víbora, hay que hablar con ellos todavía.

<politez> Comprobando la Realidad encaja en Apatrullando la Ciudad del Fari

<Herminio> Acomprobando, será. Si no, falta una sílaba.

<politez> Recomprobando la Realidad

<adri2001> jaja

<adri2001> la web sería en plan interactivo complementando la historia o en otro plan?

<Herminio> Alguna info adicional que no venga en la historieta, sí que se dará. Pero también habrá regalillos, gráficos y, sobre todo (y de esto no hemos hablado) un concurso.

<politez> Lo del concurso va a ser la bomba

<Herminio> Un concurso que también se debería seguir desde el Víbora, claro. Aunque todavía, yo al menos, no se lo haya comentado a ellos.

<adri2001> Estupendo

<politez> Bueno . voy a flipar con esta entrevista cuando la vea publicada. Mauro se curro muy bien las respuestas

<adri2001> pues ya está. muchas gracias por sufrir estos mundos virtuales

<Herminio> hala, hala, hasta luego, Adri.

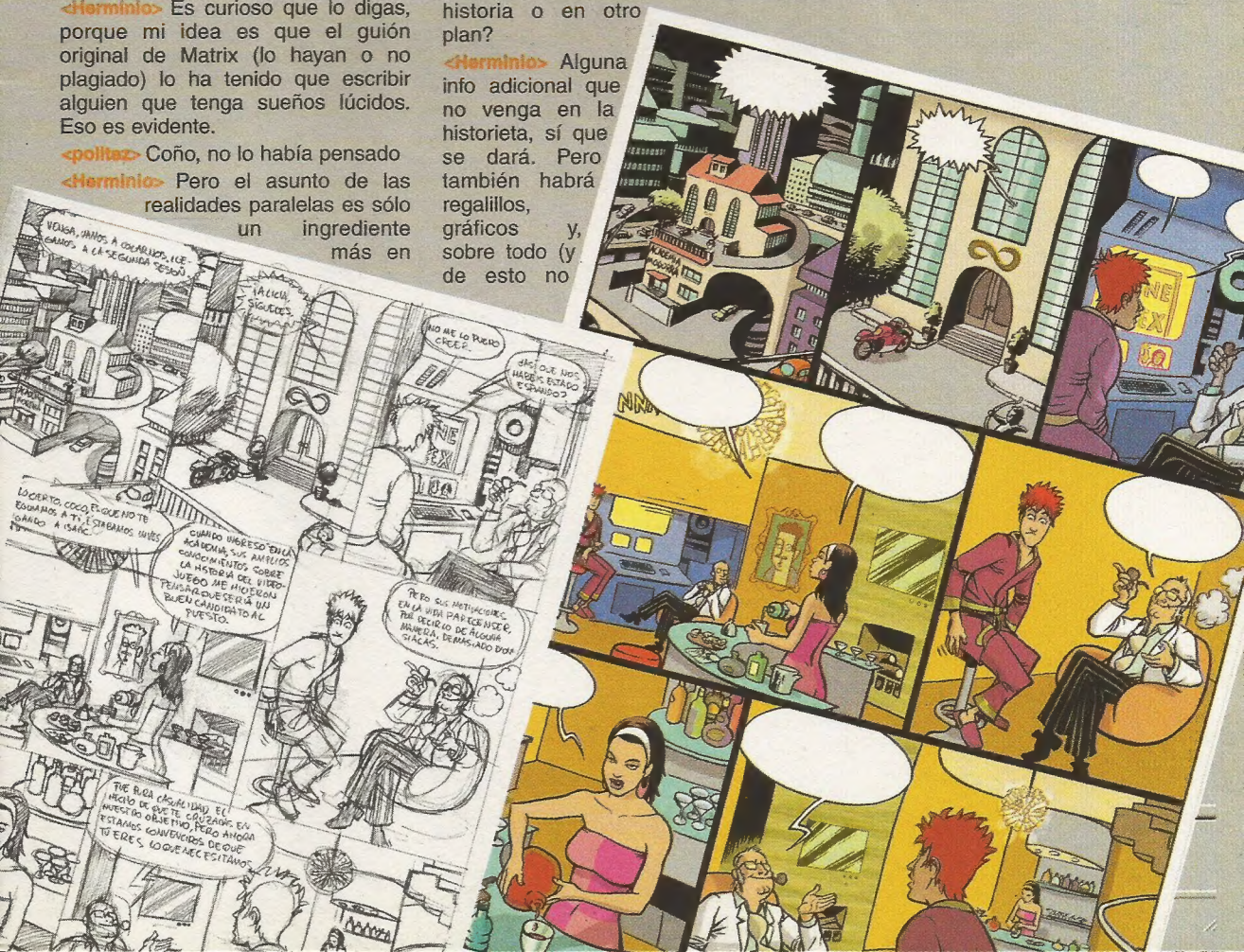
<adri2001> adios, nos vemos

<Herminio> Hasta luego, chavalotes. Pasadlo bien.

<politez> Ciao, hablamos

<Herminio> ok

Fin de la conexión.❖


VENGA, VAMOS A COGERNOS, ICE-GAMOS A LA SEGUNDA PERSONA
LA LUCHA SIGUE...
NO ME LO PUEDO CREER.
¿ASÍ QUE NOS HABÉIS ESTADO ESPIANDO?
LO CIERTO, COCO, ES QUE NO TE ESCAMOS A TI, ESTÁBAMOS TRAS ISAAC.
CUANDO HUBIESE ENTRADO EN LA ACADEMIA, SUS ANHELOS CONOCIMIENTOS SOBRE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO ME HICIERON PENSAR QUE SERÍA UN BUEN CANDIDATO AL PUESTO.
PERO SUS MOTIVACIONES EN LA VIDA PARECÍAN HABER DEJADO DE ALIMENTARLA DEMASIADO POCAS GRACIAS.
THE BLUE CAQUILLING, EL HECHO DE QUE TE CAZARAN EN NUESTRO OBJETIVO, PERO AHORA ESTAMOS CONVENCIDOS DE QUE TE ERES LO QUE NOS ESTÁBAMOS

RABATÉ

IBICUS

LIBRO 2

Premio Salón de Angoulême-2000 al Mejor Álbum del Año

Glénat
Cada día más adeptos.

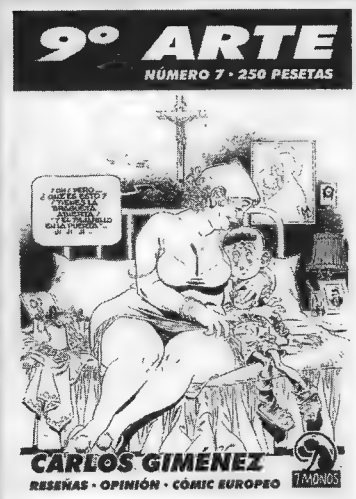
Cristóbal Colte, Annabel España, Nazael González, Breixo Harguindey, Joel Mercé, Rafael Morey

el noticiero

NOVIEMBRE

PRESENTACIONES

Además de la ya comentada presentación del número 7 de la publicación Noveno Arte de la editorial 7 Monos dedicado a Carlos Giménez el día 4 en la librería Gotham de Valencia, el mismo Giménez presentó, esta vez en Madrid y el día 24 (en la librería Madrid Comics) el número 51 de El Boletín, dedicado al fallecido Florenci Clavé, junto con su viuda y los responsables de la pubicación. Por otro lado, el día 16, a las 20:00 horas, se había presentado en la librería Futurama de Valencia el cómic Gog, publicado por La Cúpula en su colección Fuera de Serie y realizado por Paco Roca y J.M. Aguilera, que no pararon de firmar ejemplares de su trabajo hasta bien entrada la noche.
Y siguiendo con 7 Monos, Manuel Bartual ha metido en Cómic a Gritos el listado de los que serán, salvo imprevistos, los lanzamientos de esta editorial para los próximos meses: en noviembre, Colección El Octavo Mono 2, de Jesús Huguet; en diciembre, ¡Qué mono es vivir! (Especial Invierno), de 7 Monos; en enero, Magia & Acero 7, de Jordi Bayarri; en febrero, Morón el Pollastre 2, de Manuel Castaño, Manuel Bartual y 7 Monos; y en marzo, Alien College 3 (de 3), de Jordi Bayarri. Además de todo esto, y junto a otros títulos que muy probablemente se sumarán a los comentados (como Hermanas 2 de Nacho Sanmartín y Manuel Bartual, o 1930 de Juan Pedro Quilón), en octubre, enero y abril pondrán a la venta nuevos números de 9º ARTE, el fanzine de crítica de cómic que a partir de este último número dedicado a Carlos Giménez pasa a editarse en imprenta y a conseguir (esperan) una distribución mejor.

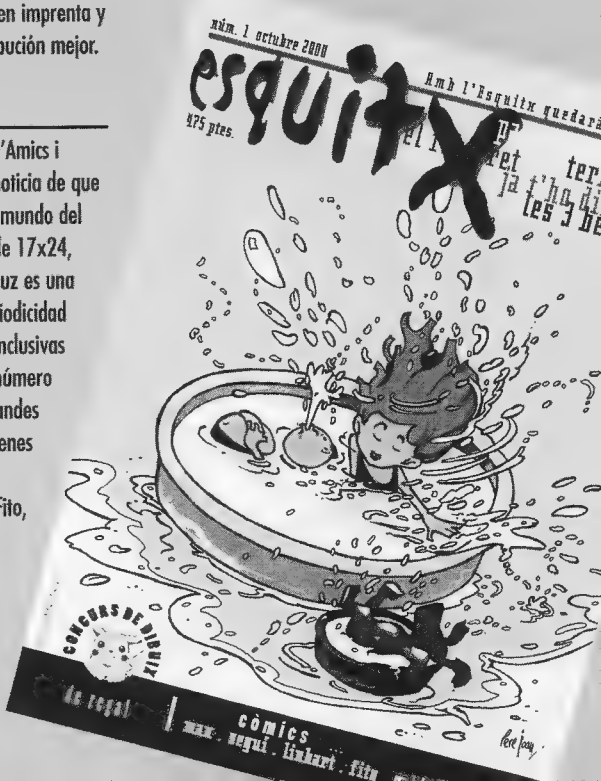


NUEVA EDITORIAL

Desde Mallorca y la Associació D'Amics i Víctimes del Còmic nos llega la noticia de que una nueva editorial dedicada al mundo del cómic está en marcha: se trata de 17x24, cuyo primer producto en ver la luz es una revista llamada Creativa, de periodicidad trimestral y con historias autoconclusivas de 1 a 8 páginas. En el primer número nos encontramos trabajos de grandes profesionales mezclados con jóvenes que ya no son promesa: Abuli+Oswald, Paco Díaz, Alex Fito, Guillermo March, Max, Tomeu Morey, Pau y Bartolomé Seguí. Paralelamente son también responsables de la revista Esquitx, editada en catalán y con el propósito de difundir el uso de ese idioma, orientada principalmente al público infantil. En la parte de cómic cuentan con un plantel de autores similar al de Creativa, de la talla de Gabi Beltrán, Álex Fito, Igor Medio, Linhart, Max y Bartolomé Seguí. Les auguramos y deseamos un prometedor y gran futuro.

ENCUENTRO EN SEVILLA

Del 13 al 19 de este mes de noviembre se celebra el I Encuento de la Historieta en Sevilla, organizado por la Asociación Cultural Veleta/Sección Sevilla y con patrocinio del Ayuntamiento, de la

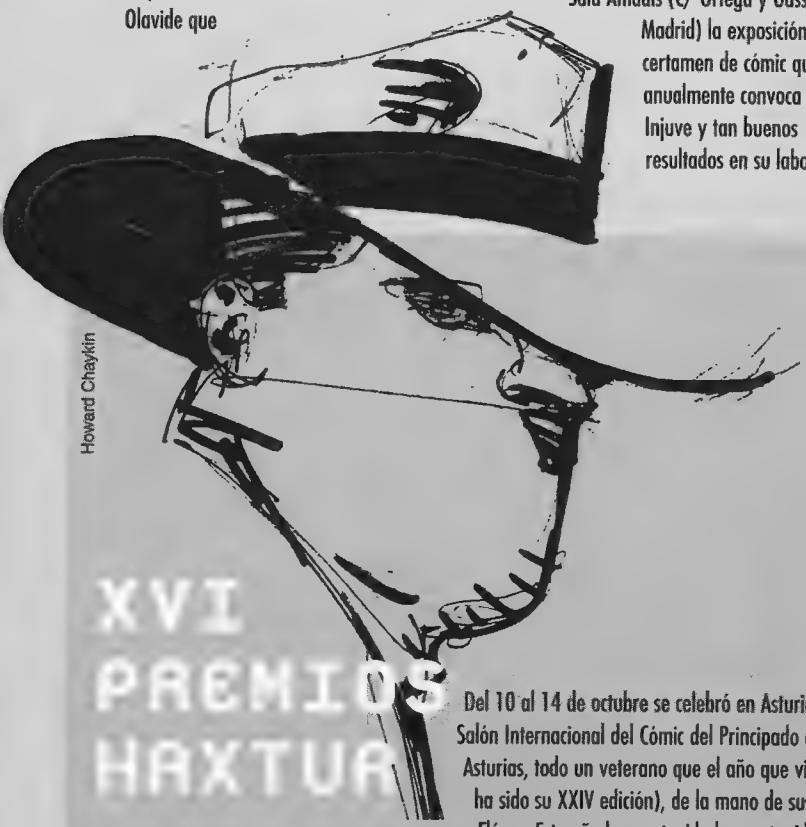


Diputación, y de la Universidad Pablo de Olavide. Se podrán ver exposiciones de Manel Fontdevilla, de originales del último número de "Nosotros Somos Los Muertos" y de obras de los historietistas que participaron en la aventura tebeística de la publicación subvencionada "I.M.A.J.E.N. de Sevilla". En la muestra se sucederán las presentaciones del próximo Salón de Granada, la presentación de novedades de Editorial Sinse ntido, y la publicación de un tebeo editado por la Diputación. Como acto integrado en el conjunto de actividades, se ha puesto en marcha nada menos que un congreso con respaldo de la Universidad Pablo de Olavide que tiene por lema "Cómic. Comunicación y Narración Gráfica" de y que contará con la presencia de José Antonio Ortega Anguiano y Pere Joan (el día 16), Antonio Martín y Joan Navarro (el 17), y Enrique Sánchez Abulí (el 18). Otras personas invitadas serán Manel Fontdevilla, Max, Kevin Taylor (y dos coleguillas del underground yanqui que le acompañan), Cels Piñol, Félix Sabaté, Pepe Farruqo, Pepe Díaz y J. Enrique Machuca. Desde luego, promete ser sonado...

EMERGENTES E INDEPENDIENTES

El día 12 de Diciembre se inaugura en la Sala Amadis (C/ Ortega y Gasset, 71 Madrid) la exposición del certamen de cómic que anualmente convoca el Injuve y tan buenos resultados en su labor de descubrirnos autores emergentes nos lleva ofreciendo desde un par de años atrás. La novedad este año es que Injuve ha impulsado la creación de nuevas obras de algunos autores premiados en convocatorias anteriores subvencionandolos. Algunos editores independientes han aceptado el lance institucional ofreciendose a publicar cada una de estas obras, las cuales serán presentadas en el mismo acto de inauguración. A saber: "Gracias por su visita" de Carlos Maiques y "Kamchudtka" de Paco Marchante para Ediciones Sinse ntido, "Angela y Clara" de Calo y "Cosecha Rosa" de Jose Luis Agreda para Under Cómic y "www.cambiovida.com" de Nacho y Gerardo para Ediciones de Ponent.

Por cierto que acaban de aparecer dos nuevas obras de la mano de Ediciones de Ponent : Be Bop de Felipe H. Cava y Enrique



Howard Chaykin

XXIV SALÓN INTERNACIONAL
DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS
2001
DEL 10 AL 14 DE OCTUBRE
cajAstur
Teatro Jovellanos
Gijón
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE
Invitados:
Arias y Nato, Hermann, Quino, Ibáñez, H. Chaykin, Cosmos, Mecabich, Pau Ideseras y Pachi, Neta, Igor Kordey, Stan Sakai, Cothias, Violeta Suárez

Del 10 al 14 de octubre se celebró en Asturias el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, todo un veterano que el año que viene cumplirá sus bodas de plata con el medio (la presente ha sido su XXIV edición), de la mano de sus organizadores habituales Faustino R. Arbesú y Florentino Flórez. Este año hemos tenido la oportunidad de disfrutar de la presencia de Hermann, Howard Chaykin, Stan Sakai, Igor Kordey, Francisco Ibáñez y Quino, entre los más destacados (lo cual no quiere decir que otros autores de menos renombre no se ganaran el favor del público: el mallorquín Pau no paró de hacer dibujos a su legión de incondicionales, al igual que Ñata o Comos). Las exposiciones de originales dedicadas al cómic asturiano, o sobre todo la del belga Hermann (muy en boga actualmente después de que Norma haya publicado sus dos últimos trabajos, Bois-Mauri 11 y Luna de Guerra) tuvieron también una grata acogida, al igual que los premios otorgados el día 14. Los premiados fueron la serie Adolf (Historia Larga), Stan Sakai (Guión), Mark Schulz (Dibujo), La Maquinación Voronov (Historia Corta), Gallego & Rey (el recién creado Premio al Humor), Glenn Fabry (Portada por Predicador: Y Llegó el Infierno nº 2 -col. Vertigo nº 137 de la edición Norma-), Ibáñez y Quino (Autor que Amamos), y también Igor Kordey (Finalista más Votado por el Público). El toque localista lo aportó Chaykin dibujando en el habitual mural de cierre a Batman escanciando sidra mientras un gaitero amenizaba la velada, mientras que Manolito, de la mano de Quino, brindaba con sidra de Almacén "Don Manolo". **Hazael González**

Flores acompañada de "... y te diré quien eres" de los prolíficos comovacasmirandoaltrenianos Cri y Nacho.

FANTAFICCIÓN

Los días 10, 11 y 12 de Noviembre se ha celebrado en el madrileño hotel de Puerta de Toledo Fantaficción, promovido por la Feria del Cómic de Madrid, y destinado a reunir a fans de la ciencia ficción de todo el país. Exposiciones de El Imperio Contraataca, el último libro de Alberto Santos Editor (sobre El Señor de los Anillos), o la dedicada a la Sastrería Cornejo (empresa española encargada de la confección de trajes de films como Dune o Conan el Bárbaro) y demás eventos relacionados fueron muy bien acogidos por un público deseoso de participar en asuntos de estas índoles...

CONCURSO

El Club Manga de Igualada, en colaboración con el Departament de Joventut del Ajuntament d'Igualada, ha convocado su 5º concurso de cómic: pueden participar todos los nacidos durante y después de 1970, el tema es libre pero con personajes de creación propia en una extensión de 2 a 6 páginas en formato A3 o A4. Los interesados podéis mandar vuestros originales al Ajuntament d'Igualada, Departament de Joventut, c/ Santa Maria 10 baixos, 08700 de Igualada (Barcelona), antes del 8 de diciembre, y para informaros más y mejor, http://clubmanga.webjump.com❖

VI salón del manga

A pesar de los rumores sobre su posible cancelación, los pasados 3, 4 y 5 de Noviembre se celebró el VI Salón del Manga por quinto año consecutivo, gracias a la colaboración del Ayuntamiento, en el recinto de exposiciones La Farga de Hospitalet. El Salón no contó con la presencia de ningún autor japonés, ni de ninguna exposición, posiblemente debido a la reciente desaparición del certamen correspondiente en FICOMIC. A vista de pájaro, desde el piso superior el salón presentaba un aspecto ambivalente: abundancia de espacio libre y, como siempre, abarrotamiento de personal, o mejor dicho, otakus. Algunas editorial, señaladamente La Cúpula, se han apeado de la alimentación, pero el número de vendedores se mantiene por la presencia de hasta siete tiendas de videojuegos y dos más. (Planet y Archivo) El apartado electrónico se completó, como los últimos años, con un torneo de Tekken, aunque echamos de menos el aparato estrella del último Salón de A Coruña: una alfombra interactiva para los juegos de simulación de baile.

Las charlas siguieron la estela digital con una sobre manga y videojuegos y otra sobre manga e internet. A pesar de la ausencia ocasional de moderador, las mesas redondas se merecen algo más que un aprobado. En primer lugar por su apertura de miras, por ejemplo la influencia en el país japonés del manga (¡mucho!), y en segundo lugar por su puntería al señalar nuevos fenómenos emergentes en el panorama español como el Shojo: las chicas se están apropiando paulatinamente de su propio espacio en el manga frente al tribalismo masculino de la librería especializada...

Como siempre, el protagonista fue un público entregado de entusiastas a la maratoniana sesión de actividades participativas. Además del torneo de Tekken, tuvo lugar un concurso de Karaoke sobre canciones de Akazukin y Dragon Ball o Miyazaki y Mamoudou hoy con premios tan preciados como el 6º: a la mejor dicción japonesa, entone más o menos, o el 8º: no es el mejor interprete o interpretes, tampoco el más simpáticos, ni siquiera tiene acento japonés, pero le ha puesto mucha voluntad. El acto cumbre volvió a ser el inverosímil concurso de disfraces del sábado por la tarde, verdadera "rave party" que no soportaría ni la drag queen más extravagante y descontrolada (energía de Ibiza. Este año se presentaron medio centenar menos de disfraces, frente a los 500 del año pasado, para mejores. Un sofisticado traje de Evangelion se llevó el primer premio entre otros a la mejor coreografía y al disfraz más sexy (quien felicitaría pero es sorprendentes de la cantidad de público asistente).

En el capítulo de proyecciones, tras la anunciada censura trasladada en abominación de Pokemon, arrasó Shojo Kakumei Utena repetida a petición popular hasta 3 veces. Otras actividades fueron el taller de manga a cargo de Joso, la biblioteca manga y una ginkana sobre Detective Conan.

El Salón se cerró con la impresión del deber cumplido: 32.000 visitantes, dos mil mas que el año pasado, y superéxito de ventas, hasta el punto de que, por primera vez en su historia, Glenat podría presentar beneficios en su balance anual gracias a Rurouni Kenshin. A estas alturas ¿se atreve alguien a criticar el fenómeno manga? Ellos (se lo) pierden...

BREIXO HARGUINDEY

ENREDO EN CLAVE MUTANTE

El guionista Grant Morrison será el nuevo responsable de las colecciones de X-Men tras la marcha forzada de Chris Claremont. Morrison se encargará a partir de la primavera del año que viene de elaborar los argumentos de las dos series y de guionizar una de ellas. Para escribir la otra colección han sonado los nombres de Tom Peyer, Judd Winick, Jeph Loeb y Scott Lobdell, sin que al cierre de esta revista haya confirmación oficial de quien es el elegido. El citado Lobdell se encargará de las colecciones durante cuatro meses, haciendo de puente entre la marcha de Claremont y la llegada de Morrison.

Además, han empezado a dispararse distintos rumores sobre una reestructuración de los títulos mutantes. En primer lugar, parece seguro que Claremont tendrá una serie en algún momento del año que viene en la que gozará de total libertad. También se avecinan cambios importantes en las colecciones secundarias de la línea mutante: X-Man, Bishop, Cable y Generación-X corren peligro de ser canceladas o reconvertidas en nuevas títulos. Pero el más divertido gira en torno a John Byrne: al parecer, el veterano autor ha dado con la clave para reducir los mutantes dentro del Universo Marvel y ha presentado su idea a la editorial. Se trata de plantear que la mayoría de ellos no sufren una mutación, sino que han sido infectados con un virus que les da superpoderes. En fin, que está por ver qué piensan en Marvel de su idea.

EL VIENTO DE BUSIEK Y PEREZ

Kurt Busiek y George Pérez volverán a formar equipo creativo en breve. El reencuentro tendrá lugar en el sello Gorilla, para el cual han creado Westwind. Se trata de la historia de Nicholas West, un joven abogado que descubrirá poseer poderes místicos que le permiten controlar el clima. El principal argumento de la serie es la lucha de la parte racional de Nicholas contra unos poderes del todo irracionales y de su relación con la ciudad en la que vive. Kurt Busiek creó al personaje en 1987 con el nombre de Rainmaker, que ha tenido que cambiar por coincidir con el de la miembro de Gen13. Westwind debutará en una historia de complemento en el número 6 de la serie de Karl Kesel Section Zero. Aún no hay prevista una continuación a esta primera aventura.

JENKINS BAJO EL AGUA

Uno de los guionistas de moda, el británico Paul Jenkins, se encargará durante el año que viene de una miniserie dedicada a Namor, el príncipe submarino. El proyecto estaba previsto para este año, pero al final fue sustituido por el dedicado a Sentry. Jenkins no podrá contar para la ocasión con su colaborador habitual en Marvel Knights, Jae Lee. El dibujante estará ocupado colaborando con Morrison en su miniserie sobre el lado freudiano de los 4 Fantásticos. No se ha anunciado aún quien pondrá la parte gráfica de esta miniserie de Namor.

PUNISHER CADA MES

Tras el rotundo éxito de la maxiserie dedicada a Punisher, Marvel ha decidido conceder al personaje una nueva serie regular. Este nuevo título empezaría un par

DESDE LATINOAMÉRICA: FANTA

Se acerca una fecha clave para la sufrida industria del cómic argentino: entre los días 8 y 17 de diciembre se celebrará la quinta edición de Fantabaires, la convención de historietas, humor gráfico, ciencia-ficción y terror, que tendrá lugar en el Centro Municipal de Exposiciones de la ciudad autónoma de Buenos Aires. A lo largo de sus cuatro años de existencia, Fantabaires ha logrado crecer de forma meteórica para pasar de ser un pequeño encuentro de fans con autores, editores y comerciantes del ramo, a una multitudinaria feria que atrae a más de 60.000 visitantes, como fue el caso del pasado año. Esta cifra, por cierto, es más que abultada teniendo en cuenta los estándares sudamericanos para este tipo de eventos... Por esta razón, la convención se ha convertido en un espectacular escaparate para los editores de toda Latinoamérica, que aprovechan la ola de convocatoria que generan productos hipermasivos (como por ejemplo Pokemon), para poder dar a conocer sus infinitamente menos populares y rentables publicaciones. Este fenómeno tiene sin embargo un lado oscuro: las editoriales de cómic argentinas, que ya de por si no son muchas, retienen sus lanzamientos hasta la fecha del evento, por lo que es raro ver algo nuevo en el mercado entre los

de meses después de que termine la serie actual y contaría con el dúo que ha lanzado al estrellato al personaje este año: Garth Ennis y Steve Dillon. Sin embargo, se especula con la posibilidad de que un tercer autor se añada al equipo creativo. Parece ser que Mark Millar podría turnarse con Ennis en las labores de guionista, elaborando un arco argumental de seis meses cada uno.

LOS COMICS DE ELLIS

La nueva línea de comics de Warren Ellis está en la recta final de preparación y ya se conocen los argumentos de las primeras series. Todas ellas tienen como denominador común que se alejan del mundo de los superhéroes y que se trata de series limitadas cerradas. En Black Horses tendremos una historia de crímenes sobrenaturales dibujada por John Paul Leon, al que hemos visto recientemente en Tierra-X. Para Ministry of space, Ellis prepara el relato de una realidad alternativa en la que los británicos obligan a los nazis a construir naves espaciales para conquistar la Luna. Chris Weston pondrá la parte gráfica de esta serie. Finalmente, Steve Lieber se encargará de ilustrar Morning Dragons, donde veremos a exploradores vikingos viajando al Japón del año 1080.

Las tres series serán publicadas por Image, sin que sepamos aún el nombre del sello bajo el que se editarán. Ellis tenía previsto llamarlo Pop Comics, pero Mike Allred tiene una línea que se llama igual por lo que tendrá que buscarse un nuevo nombre.

BENDIS, FUERA DE TMP

El guionista Brian Michael Bendis tiene dos encargos menos a partir de ahora. Y es que, agobiado por la carga de trabajo, decidió dejar la colección HELLSPAWN a partir del número 7. Ante esta decisión, Todd McFarlane Productions decidió que tampoco hacía falta que continuara al cargo de SAM & TWITCH y le ha dado el pasaporte. Sin embargo, la cuestión es sólo con la productora de McFarlane, ya que Bendis no tiene ningún problema con Image en general y seguirá publicando a través de ella su aclamada serie POWERS. También se ha

FANTABAIRES 2000

meses de julio y noviembre

Este año, la organización de Fantabaires ha anunciado como invitados a Adam Hughes, Humberto Ramos, Jim Starlin, Phil Jiménez, Kevin O'Neill, Ed Brubaker, Kevin J. Anderson, Rebeca Moesta, Chris Sprouse y John Cassaday, sumándose a esta lista el ex Hulk Lou Ferrigno (culturista que interpretaba a La Masa en la conocida serie de televisión junto al menos atlético y ya fallecido Bill Bixby, que interpretaba al doctor Bruce Banner en estado normal), que intentará convocar un público menos "especialista", tal y como ocurrió en años anteriores con William Shatner o Adam West.

La feria contará también con varias exposiciones, entre las que destacan una de dibujantes argentinos que tendrá la discriminación como tema común, otra de trajes de películas (con vestuarios de films como Conan, Los Inmortales II y Dune), y otra que expondrá originales de The League of Extraordinary Gentlemen realizados por Kevin O'Neill. Como broche final, el último día de la convención se podrá asistir a la entrega de los premios Fantabaires al cómic argentino, galardones otorgados mediante votación del público.

Alejo G.Valdearana

anunciado su sustituto: Steve Niles. Niles ha escrito ya SPAWN: THE DARK AGES y SPAWN, así que ya está familiarizado con el personaje.

CAMBIOS ARÁCNIDOS

Al principio sólo fueron rumores. Luego, unos comentarios de Marvel diciendo que alguna serie arácnida vería su equipo cambiado por alguien conocido por sus iniciales. Aquí las especulaciones se dispararon, ya que muchos se temieron que eso significaba el fin del tándem Jenkins-Bukhingham. Por fin, después de unos días de jaleo, se aclararon las cosas y Joe Quesada, nuevo "editor-in-chief" de Marvel, ha confirmado que Marvel ha llegado a un acuerdo definitivo con Axel Alonzo para que sea el nuevo editor de las series de Spider-Man y con J. Michael Straczynski (JMS, bastante conocido por ser el creador de Babylon 5 y Rising Stars) para que sea el guionista de la serie AMAZING, sustituyendo a Howard Mackie. John Romita Jr. seguirá encargándose de los lápices de la serie.

LA LÍNEA ULTIMATE SE EXPANDE

El mes de enero aparecerá en los USA la versión destinada a quioscos y otros puestos de venta de prensa de Ultimate Spider-Man. Además de las ya anunciadas colecciones de Spidey y X-Men, habrá una tercera que se unirá a ellas en formato magazine. El título parece ser ULTIMATE MARVEL y en cada número llevará dos historias sobre personajes de la línea Ultimate (aunque se prevé que el primero, al menos, lleve una reedición de un número del Spiderman de Jenkins y Buckhingham) que en principio se irían alternando cada mes; es decir, el primer mes se publicaría Ultimate Spiderman, el segundo Ultimate X-Men, el tercero otra vez Spiderman, y así sucesivamente. También se habla mucho de una nueva versión del Marvel Team-up en la que Bendis está muy interesado. De hecho, mucha gente creía que ésta sería la tercera colección de Ultimate en salir al mercado, pero de momento no se han dado fechas concretas de salida.

HOURMAN Y HITMAN CIERRAN

La colección HOURMAN cerrará en febrero con su número 25. Aunque las críticas que ha recibido la colección han sido muy buenas y varios autores se han declarado fans de la serie, las ventas no han acompañado en ningún momento. Y por una vez (y sin que sirva de precedente), el guionista Tom Peyer ha declarado que agradece a DC el trato que han dispensado a la serie, ya que la han apoyado durante todo el segundo año a pesar del pobre resultado. En cuanto a HITMAN, decir sólo que tras finalizar PREDICADOR parece que nos estamos quedando sin Ennis, ya que la colección cerrará en el número 60, que es el de febreor del año que viene.

EL KILLRAVEN DE JOSEPH LISNER

El guionista y dibujante Joseph Lisner se encargará de recuperar a Killraven. En diciembre aparecerá un one-shot escrito y pintado por dicho autor, dentro de la linea Marvel Knights. Parece ser que no se trata del mismo proyecto en el que estaba involucrado Alan Davis, que estaba pensado en forma de serie limitada y en el que teóricamente sigue trabajando el dibujante británico —aunque a un ritmo más lento debido a su nuevo trabajo en Vengadores—

LOS PROBLEMAS DE MICHAEL TURNER

Michael Turner, creador de Fathom y Witchblade, sufrió un accidente hace un par de eses que le obligó a pasar por el quirófano y a suspender una gira que tenía prevista por todos los USA para promocionar a FATHOM. Sin embargo, durante la operación se le descubrió un tumor mailgno que le fue inmediatamente extirpado pero que le ha hecho perder parte de la pelvis y la cadera. Ahora, Turner necesitará unos meses de quimioterapia y rehabilitación para volver a caminar de una forma más o menos normal. Turner comenta, con humor, que esto evidentemente afectará a su capacidad para entregar a tiempo ya que se siente como si un dinosaurio le hubiera mordido el culo. Sin embargo, comenta que ya ha empezado a dibujar y que tiene muchas ideas para seguir adelante con sus proyectos. Le deseamos una buena recuperación.

EL REGRESO DEL HOMBRE ENMASCARADO

El personaje The Phantom, más conocido por estos lares por su traducción de "El Hombre Enmascarado", volverá a gozar de una serie regular a partir del año que viene. La pequeña editorial Moonstone, dependiente del grupo Hearst, será la encargada de publicar la nueva etapa del personaje creado por Lee Falk. La colección estará integrada por cómics trimestrales de 48 páginas, escritos por Tony Isabella y dibujados por la pareja Ron Lim-Ron Frenz.❖

Cubitus

OBITUARIO

El 7 de Noviembre murió el autor belga Luc Dupanloup, autor de la serie humoristica Cubitus. Nació en 1945 y después de licenciarse en Bellas Artes empezó a publicar en el Semanal Tintín, donde dibujaría para diferentes personajes hasta crear el suyo propio: un perro de lanas con un divertido sentido existencial de la vida, también conocido por estos lares como Lanitas en alguna de las esporádicas publicaciones que tuvo.

EXPOSICIÓN DE MATTOTI

Hasta el 26 de Noviembre se puede visitar la exposición de Lorenzo Mattoti en el Museo de Porta Romana de Milán. En la inauguración se contó con la presencia del autor y se presentó el catalogo editado por Hazard Edizioni. Todo organizado por Arteutopia, una asociación cultural milanesa y patrocinado por la Dirección General de la Cultura, la Identidad y Autonomía de La Lombardia y de la Consejería de Cultura y Bien Cultural de la Provincia de Milán. Como es debido. www.arteutopia.com

GUERRA DE PRECIOS

El anuncio del aumento del precio de las entradas para el próximo Festival de Angouleme ha desatado una cierta polémica a raiz de las declaraciones de la dibujante Claire Wendling, que ha mostrado su estupefacción ante unas declaraciones de la organización donde se comparaban las exposiciones y actividades con un "parque de atracciones". Wendling reclama respeto para los autores que exponen, firman o colaboran en las charlas y conferencias.
Desde alguna editorial como Soleil se ha mostrado parecido o mayor disgusto aludiendo al esfuerzo económico y profesional del sector que sufre el aumento de los costes de participación (viajes, hoteles, stands) pero no puede aumentar los precios de sus libros de igual forma. Han llegado incluso a amenazar con emplear el dinero destinado al pago de los stands en invitar al público a entrar gratis.

SINDICALISMO Y COMIC

Durante este ultimo Expocartoon, se celebró la presentación del SILF (Sindacato Italiano Lavoratori del Fumetto) con la participación de sus representantes y los de otras organizaciones sindicales en alianza. En la reunión se expusieron ideas acerca del trabajo "fumettistico", de los derechos, pensiones, tutelas y sobre la nueva ley sobre derechos de autor para el sector editorial del cómic italiano. Algo que aquí parece muy difícil que pueda llegar a organizarse nunca...

DOS EXPOSICIONES ONLINE

La primera es aquella que organizó Thierry Groenstein (del Centro Nacional de la Banda Diseñada) dedicada a los maestros europeos del cómic. www.bnf.fr/web-bnf/expos/bd/
La segunda se titula La BD antes de la BD y se ocupa de los originales medievales que expone en Paris la Biblioteca Nacional de Francia. Esta última recomendamos visitarla fisicamente, pero si no es posible... www.bnf.fr/web-bnf/expos/bdavbd/

WWW.COMICS-DAILY.NET

Otra incursión obligada en la red de redes para encontrar una interesante entrevista con Thierry Groensteen sobre la muestra de la que hablamos más arriba; otra con Paul Gravett director del Centro Nacional Britanico del Cómic; y por ultimo una estimulante entrevista con Fanny y Nick Rodwell, los herederos del inmenso patrimonio artistico de Hergé y Tintín a raiz de su monumental obra Hergé - Cronología de una obra.

CINEMA BD

James Huth dirigirá la adaptación al cine de La Marca Amarilla, el album de Edgar P. Jacobs y sus Blake & Mortimer, producida por Charles Gassot con un presupuesto de 150 millones de Francos. Está por ver quienes protagonizaran a la pareja protagonista...
Recientes declaraciones del autor francés Enki Bilal nos ponen los dientes largos acerca del que será su tercer largometraje (ninguno de los primeros fue estrenado en nuestro pais fuera de la programación de algún festival de cine). Según comentaba en un programa de televisión su próximo trabajo como realizador, ya en fase de preproducción, situa la acción en el mismo universo y ambientación de futuro próximo de los anteriores. La diferencia está en que basará la producción en el empleo de tecnología digital integrando a los actores en

Matotti

Cubierta de PT7

un entorno gráfico 3D y rodeandolos de otros personajes digitales siempre producto de la imaginación del autor galo. Un proyecto que se tardará en terminar dos años como minimo debido a toda esta complejidad "un gran trabajo, una gran aventura" según el propio Bilal, que tambien lo ha definido de exta forma : "quizá se trata de una pelicula de ciencia ficción, salvo que la ciencia ficción es nuestro mundo de hoy dia".

EMERGENTES ITALIANOS

Se titula PT7 y es editada por la independiente italiana Perfect Trip. Es obra de Simone Panepuccia y Vito Rallo y acaba de ver publicada su cuarta entrega. Nos cuenta la historia de Pitt Buckley, un veinteañero drogadicto que sobrevive digitalizando sus "viajes" en DVD y comercializándolos entre los adictos a las drogas virtuales.
Es uno de los proyectos alternativos más importantes del panorama "fumettistico" y puedes encontrar más información en su estupenda página de internet www.tiscalinet.it/perfect-trip

LO QUE SE PUBLICA EN ALEMANIA

Como muestra de lo que leen nuestros amigos alemanes os relatamos los lanzamientos de invierno de dos de las más importantes editoriales germanas. CARLSEN pone en las estanterías títulos japoneses como Battle Angel Alita, Chirality de Satoshi Urushihara, One Piece o Zetsuai. Bajo el sello Carlsen Comic publican Blacksad de los españoles Juan Diaz Canales y Juan Guarnido, Bloody Circus de Jurgen Seebeck, Franky Snow, una serie de humor entorno al mundo de los deportes alpinos en el estilo de Joe Bar Team, Gipsy de Marini y Smolderen, Indigo de Dirk Schulz y Robert Robert Feldhoff y Tchnomage, una adaptación al cómic de un conocido juego de ordenador y consolas que parece aventurar un prospero futuro en el sector editorial para los programadores informáticos en detrimento de los dibujantes tradicionales. EGMONT EHAPA tiene un surtido de revistas de enfoque infantil entre las que se encuentran Micky Maus, Wendy, Walt Disney's Lustigues Taschenbuch, Winnie Puuh o Sailor Moon de evidente contenido y diferentes sellos a través de los cuales publican los albumes de Asterix, Iznogud, Lucky Luke, mangas como Blame o Eden pero tambien Pokemon, Ranma _ y Card Captor Sakura, el material de 2000AD (Egmont Fleetway), o las adaptaciones de Top Cow sobre Tomb Raider.

VIÑETAS RADIOFÓNICAS

Diabolik, personaje y serie de culto italiana, se enfrenta a la aventura de verse adaptado al formato de radionovela. El personaje fue creado en 1962 dando la replica de la época al mito del superhéroe justiciero y al margen

PT7 de Vito Rallo

de la ley y sigue arrastrando una considerable cantidad de lectores y seguidores del culto a lo que fue una verdadera revolución en la historia del cómic de su país. El proyecto se pone en emisión en estos días a través de la emisora Radio Due de la RAI.

REGRESO PORTUGUES

Después de tres años de ausencia vuelve a publicarse el fanzine portugues Mesinha do Cabeceira y la hace presentando la obra de Isabel Carvalho. Está editado en Octubre por la asociación Chili Com Carne y el apoyo de la Delegación Regional de Lisboa. La obra titulada Allen ganó el primer premio del 1°

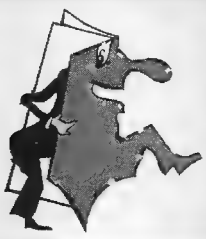
Diabolik

Concurso de BD do ISHT.

LUCCA 2000

Curiosa polémica la que se ha reavivado con motivo de la celebración de Lucca Cómics&Games 2000 que ha transcurrido entre el 28 de Octubre y el 1 de Noviembre en la ciudad que le da nombre.
Lo de aclarar donde se celebra tiene su motivo a pesar de que la cita fumettistica en Lucca tiene una trayectoria de 35 años.
Y es esto lo que protesta Luca Boschi, anterior director de Lucca y titular de Immagine que es la entidad que ahora celebra el "otro" Salón en la ciudad de Roma

después de que la relación con el ayuntamiento de la ciudad se maleara y esto provocara que Boschi y su equipo fueran sustituidos en el año 1994 y se vieran obligados a emigrar, junto con el prestigioso premio "Yellow Kid", a Roma.
El enfrentamiento y cruce de acusaciones entre Boschi y Renato Genovés, director de Lucca Comic&Games, dura desde entonces y ahora se ha vuelto a reavivar a tenor de unas declaraciones de este último congratu-lándose de la trayectoria del histórico evento. Boschi y Rinaldo Traini, de la organización Comic Art, se quejan de que ayuntamiento y organización de Lucca pretendan capitalizar la gloria y prestigio de un evento que ellos consideran que ahora se celebra en Roma y, de paso, aprovechan para recordar la polémica que se desencadenó en el 94 y todas las irregulari-dades que se pusieron de manifiesto en lo que ellos consideran un expolio del patrimonio y el prestigio del evento ahora romano.❖



cómic en Frankfurt

Los organizadores de la pasada Feria del Libro de Frankfurt han iniciado lo que será un proyecto a tres años denominado Fascination Comics. Entendiendo la importancia cultural y comercial que el medio ha adquirido al convertirse en algo que debe ser tomado en serio como forma de arte no sólo infantil, sino también para los adultos (parece que les estaba costando entenderlo), los organizadores alemanes crean esta plataforma para escritores, artistas, editores, libreros, agentes e ilustradores de todo el mundo.
De ese modo, el lugar de encuentro fue el denominado Comics Centre, en el Salón 4.1, donde los visitantes pudieron encontrar una amplia oferta de conferencias, sesiones de firmas y exposiciones.
Ergo una feria de tebeos.
Los editores de Zack, una revista especializada alemana, se encargarón de editar un boletín diario con todo aquello que ocurrió en este pabellón.
La editorial Reprodukt Verlag publicó "Ex Libris" del autor Ulf K. con el apoyo de la Feria, y más de treinta expositores montaron sus casetas en torno al Comics Centre.
Las exposiciones que se pudieron contemplar fueron "Charles m. Schulz y sus Peanuts"; "Mabuse" de los autores Kreitz, Dinter y Breitschuh que presentaba el cómic basado en la legendaria de la literatura y el cine; "Vanguardia y Experimentos" en torno a la posición del cómic en el arte del futuro, la inspiración de los jóvenes dibujantes y la posible renovación del lenguaje; y la curiosa muestra de ilustraciones que los autores de Berlín plasmarón sobre las mesas del Cómic Café.

Las charlas se sucedieron durante los cuatro dias (del 18 al 24 de Octubre), y oscilaban desde las mesas redondas entre autores hasta las conferencias con proyección de diapositivas pasando por análisis de fenómenos comerciales como internet o seminarios sobre éxitos de ventas a largo plazo a cargo de la Escuela de Libreros Alemanes.
No faltaron las sesiones de fimas y las presentaciones editoriales, ya que algunas de las más importantes como Carlsen, Egmont Ehapa, Dino o Achterbahn estuvieron presentes. **Cristobal Colte**

EL PRIMER PASO

Es el título de uno de los mangas más populares de la revista Shonen Jump, que lleva publicándose ininterrumpidamente desde el 89. Está protagonizado por Ippo Makunouchi, un chaval de 17 años que lo aspa muy mal en su escuela porque sus compañeros le pegan y maltratan, pero al que cierto día un boxeador le echa una mano. Así que Ippo decide aprender a boxear... La historia original es de Joji Morikawa, y al producción de Mad House, famosa ya por series como Card Captor Sakura.

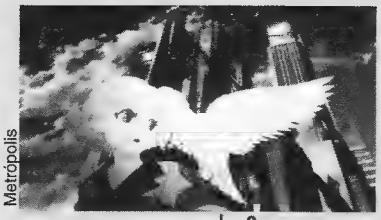
VUELVE EL MAESTRO

Shotaro Ishinomori es uno de los grandes del manga, aunque fuera de Japón el más conocido es Osamu Tezuka. Ahora es noticia porque una de sus historias, Kikaider, vuelve a la pequeña pantalla. Dirigida por Tensai Okamura y guionizada por Akemi Omode, esta serie de televisión se puede ver en las pantallas japonesas desde el 16 de octubre, y nos cuenta la historia de un científico que ha creado un robot de forma humana, capaz de razonar y que no acepta órdenes de malvados. Pero el científico es atacado y su hija encuentra, en el laboratorio destrozado, a un joven...

EL NUEVO ANIME DE SUNRISE

Gear Senshi Raido (Rido, el guerrero Gear) es el título del nuevo anime de Sunrise, una de las productoras japonesa más famosas. Creadores de series como City Hunter, Escaflowne o Cowboy Bebop, ahora parece que se decantan por animes más futuristas. Con diseños de Hiroyuki Hisayuki y mechas de Jun Akutsu, nos presentan una historia ambientada en un futuro no muy lejano. En el siglo XXI la Tierra es invadida por los Galfa, unos robots. Para enfrentarse a la

Spirit of Wonder



Metrópolis

nueva amenaza se crean los Gears, que con su robot Gear Fighter Raido deben proteger el planeta. Hokuto y Ginga son los pilotos, los encargados de salvar la humanidad... eso si dejan de pelearse, claro.

INUYASHA EN LA PEQUEÑA PANTALLA.

El último manga de éxito de Rumiko Takahashi, Inuyasha, ha logrado dar el salto a la pequeña pantalla y empezará a emitirse a finales de otoño. Dirigido por Sei Ikeda, con diseños de Yoshihito Hishinuma y con la colaboración de Yomiuri televisión y Sunrise, este anime intentará adaptar lo más fielmente posible el manga de amor, humor y terror de Takahashi. La historia comienza cuando Kagome, que vive en un templo japonés, encuentra al lado de casa una puerta temporal que la transporta al Japón feudal... donde descubre que, en su otra vida, fue una sacerdotisa, Kykyo, protectora de la Shikon no Tama... que curiosamente ahora es su llavero. Y huyendo de un monstruo despierta a Inuyasha, mitad humano y mitad demonio, que juró matar a su otro yo...

¡POR FIN! ANIME EN INTERNET

Sunrise quiere estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías, y buena muestra de ello es que una de sus últimas serie, Mugen no Ryvius, pronto tendrá una nueva versión... sólo para internet. En la página web http://www.tv-tokyo.co.jp los interesados pueden descargar los capítulos que si bien cuentan con el mismo equipo técnico han sido rebajados para que no tengáis que pasar toda la noche para bajaros el capítulo. Son seis capítulos de cinco minutos, por si os interesa...

LO ÚLTIMO DE OTOMO

Metrópolis es el título de uno los mangas de ciencia ficción más conocidos de Osamu Tezuka. Junto a Lost World y Kitaru beki sekai, es uno de los mangas que sentaron precedentes en la ciencia ficción, y que han influido a multitud de autores. Uno de ellos es Katsuhiro Otomo, que junto a su amigo Rin Taro (director de X) se han puesto manos a la obra para adaptar ese gran manga.

Metrópolis es una ciudad gigantesca, habitada por humanos y robots, y llena de conflictos entre la parte moderna y la decadente. Y la historia empieza con la llegada de Rotone, un científico buscado por la policía especializado en cyborgs...

NUEVO ANIME DE MISS CHINA.

¿Recordáis Spirit of Wonder, de Kenji Tsuruta? El manga pasó con más pena que gloria por España, pero muchos quedamos cautivados por sus historias y, sobretodo, por su dibujo, que era una maravilla. Ahora Bandai se ha puesto manos a la obra para sacar otra OVA basada en el manga, dos capítulos que adaptan algunas de las historias de esta china en el Bristol del siglo XIX.❖

Mugen no Ryvius

J. Edén, Hazael González, Oscar Gual, George Kaplan, Adrián López, Antonio Núñez, Álvaro Pons, Henrique Torreiro

el CENTINELA

100 BALAS 1-2
Brian Azzarello/Eduardo Risso
Norma/Vértigo 148-151
Color. 52-76 págs.
750-975 pts.
★★

Aquí llega, la más esperada, la más aclamada, la nominada a los premios Eisner 2000 en la categoría de Mejor Serie Nueva y Mejor Arco Argumental (números 1 a 3), la serie destinada a convertirse en el relevo de Predicador como bandera de la colección Vertigo, de la que todos dicen maravillas... Dejando todo esto de lado, nos queda un buen trabajo, interesante y fácil de leer y de disfrutar, con guiones originales y bien pensados apoyados por una eficaz narratología... pero nada más. Está bien claro que en esta época de mercado libre (pero no gratuito ni mucho menos) en la que vivimos es necesario apostar cada vez más alto, y presentar algo inmediatamente mejor a lo que acaba de morirse para enganchar a nuevos lectores al carro de las ventas y la modernidad... pero no todo funciona así. Las anteriores colecciones abanderadas (The Sandman primero y Predicador después) llegaron a la cumbre por méritos propios, se apostó y el público respondió, porque había algo a lo que responder. 100 Balas es una mezcla de serie negra con tintes transgresores que juega a meter el dedo en la llaga (y no lo mete, por mucho que lo parezca) y se nos presenta como el súmum del cómic de autor, moderno y policíaco... Y al final, lo que podía haber pasado como una buena serie con buenas ideas para ser disfrutada en pequeñas dosis se ha convertido en un estudiado fenómeno de masas para alzarse (sin competir) con el primer puesto. ¿Es un buen cómic? Sí, pero que quede bien claro que no hay para tanto.,. HG

BONDAGE FAIRIES
Kondom
La Factoría de Ideas
B/N. 695 pts.
★★

De sobra es sabido que en el mundo del erotismo, la pornografía, o simplemente el sexo, está todo más o menos dicho, y pocas son las sorpresas que nos puede deparar hoy por hoy un tebeo erótico (claro que hay que tener en cuenta que la mayoría de la gente pretende pocas cosas de algo tan explícitamente relacionado con este

mundo). Sin embargo, La Factoría de Ideas ha conseguido, como mínimo, que nos sorprendamos con este autor enmascarado bajo seudónimo y que se dedica a contar las aventuras de diminutas hadas aficionadas al placer erótico en general y a las ataduras y el sado en particular, revestidas de un estilo mangaloide que si es del gusto del autor, pues allá él, pero para mi personal apreciación le resta bastante valor (hay tanto manga facilón ya en este mundo, y sus chistes y recursos están tan sobados...). Pero bueno, a lo que íbamos: si bien es cierto que a un producto así (y sobre todo, un poquito caro después de todo...) se le podría pedir más caña y más jugosidad (y si se la pido es porque podría tenerla), pero también es verdad que yo no habría podido imaginarme nunca cosas como una lombriz de tierra bebiendo de ciertas partes, o una fustigación con una vela encendida (de tamaño natural, y les recuerdo que las hadas son diminutas...). En resumidas cuentas, que no está mal, pero que a una iniciativa así se le pide más de todo, y sobre todo, menos humor sobado (y sobrado) de muñequillos de ojos grandes y sonrisas pokemonescas. Veremos cómo se las apaña el autor en los siguientes números... JL

EL BOTONES SACARINO
Francisco Ibáñez
Ediciones B
Color. 52 págs. 1250 pts.
★★

Sacarino siempre me ha parecido una mezcla entre Spirou y Gastón Elgafe. Del primero heredó el traje y del segundo su enorme nariz y las pocas ganas de trabajar. Lamentablemente Ibáñez no ha sido nunca Franquin y el esquema de su botones se mantuvo durante un tiempo, hasta que cayó poco a poco en la reiteración y el anquilosamiento. Acrecentado, eso sí, por la evidente incapacidad de los " negros " -ahora tan de moda- que la fenecida Bruguera eligió para sustituir al autor, mucho más numerosos en esta colección que en otras del mismo dibujante.
Las historietas de la serie, que solían ocupar de una a cuatro páginas, siguiendo el primitivo diseño de Mortadelo y Filemón, se basaban básicamente en el gag, el equívoco y la caída, concluyendo casi siempre en esa última y despatarrante escena de persecución. Las víctimas propiciatorias de los quehaceres del botones eran, en primer lugar " el Dire " (la verdad es que el hombre merecía un escarmiento por pelota y malcarado), e inmediatamente después " el Presi ", una especie de Mismaeker -siguiendo con el símil franquiano- al que todos los posibles negocios se le iban finalmente al garete.
Ediciones B ha decidido recuperar al personaje, nacido en el antiguo DDT allá por 1963, entonces como botones del periódico "El Aullido Vespertino", a raíz del próximo estreno de la teleserie de TVE. Sea como sea la adaptación (a juzgar por las imágenes promocionales promete más bien poco), se quedará muy lejos del espíritu infantil y dinámico del tebeo, entre otras cosas porque resulta muy complicado hacer caídas y tropezones con gracia. Y si quieren un ejemplo no tienen más que echar una ojeada a ese plagio de Pepe Gotera y Otilio que emitía Antena 3.
A pesar de que no llegó nunca al nivel de los buenos cómics de Mortadelo, de 13 Rue del Percebe o de Rompetechos, Sacarino fue un personaje resultón y eficaz, un buen ejemplo de cómo eran, y deberían ser, los personajes infantiles. ¡Tanto discurrir sobre la escasez de tebeos para niños y resulta que el bueno de Ibáñez nos está resolviendo la papeleta desde hace años!. OG

COMIC CLIPS
Varios Autores
COFUC
Color. 60 págs. 700 pts.
★★

Atención: dinero público bien empleado. Repito: dinero público empleado en algo tan útil y loable como es editar un buen tebeo.
El Govern de les Illes Balears, en su afán por promover "la lengua catalana y la proyección exterior de la cultura

Bondage fairies

de las Islas Baleares" (ellos sabrán), ha propiciado la aparición de esta selección de historietas de 11 autores mallorquines (de nacimiento o adopción) para regocijo de nosotros, el sufrido colectivo de los lectores de historietas (aunque, más, para los catalonoleyentes, claro). Con coordinación del equipo Asociación de Amigos y Víctimas del Cómic, título tontorrón y prólogo imbecil, este ¿catálogo de una exposición? (ningún dato en el interior que lo confirme) ofrece la no demasiado frecuente oportunidad de gozar con trabajos a color de Max, Pere Joan, Fito, Linhart, Pau y Gabi, todos ellos, además, abundando en sus particulares universos y obsesiones: Max, con una especie de variación sobre una fantasía místico-visual ya aparecida en el primer número de su Bardín; PereJoan, con una nueva recreación de

El loco de la sorbona

Max

su "hombre sin cara"; Fito, con sus raspa-kids; Linhart y sus influencias pictóricas; la fábula salvaje de Pau; los mundos icónicos de Gabi. Y ofrece dos agradables reencuentros: con el Johnny Roqueta de Vaquer y Tharrats, el veterano y más que simpático personaje de El Jueves retirado tiempo ha, a quien reencontramos en una historieta de aire casi crepuscular, pero en la onda sarcástica que le es propia; y con Bartomeu (Bartolomé) Seguí, historietista muy añorado por quien firma estas lineas, autor brillante e incluso único entre los nuestros en cuanto a su capacidad para trasmitir el amor por lo urbano y lo cotidiano. Ofrece también, finalmente, la participación del duo Díaz/Marturet, lamentablemente mediocre y fuera de lugar en comparación con el resto. JE

EL CORAZON CORONADO 3
Jodorowsky/Moebius
Norma
Color. 64 págs. 2600 pts.
★

Con este título concluye la saga de El Corazón Coronado, iniciada con La Loca del Sacre-Coeur. Ante todo, debo expresar mi más absoluta perplejidad ante esta obra que, por mucho que la lea, no consigo situar. El guión de Jodorowsky es una de sus rayadas habituales llevadas al extremo más exagerado, con una mezcla absolutamente infumable de sus ideas regeneracionistas-reencarnacionistas con los mitos religiosos católicos que, al menos en mi caso, me produce un aburrimiento soporífero. Sin embargo, toda la historia está impregnada de un cinismo y de una ácida mala leche que, en cierta medida, podría interpretarse como una posición escéptica por parte de Jodorowsky, al que podemos suponer representado en el cómic por ese incrédulo prof. Mangel que, pese a todo lo que ocurre a su alrededor, mantiene una posición ambigua sobre los que le sucede. Como se ve, dos puntos de vista absolutamente contrarios y que, en las conversaciones que he tenido sobre este cómic, han aparecido siempre con detractores furibundos e irredentos defensores. Si bien, me decanto por suponer que el amigo Jodorowsky abusó en demasía de las sustancias alucinógenas al escribir este tebeo, dejemos a la libertad del lector el sacar sus propias conclusiones. En el apartado gráfico, un Moebius que ha ido degenerando desde el primer álbum hasta encontrarnos en éste uno de sus trabajos menores, poco desarrollado y con multitud de viñetas de acabado rápido que impiden ver al Moebius de sus buenas horas. Pese a todo, Moebius es mucho Moebius, y aún en horas bajas demuestra un dominio del lápiz sencillamente apabullante. Saquen ustedes sus conclusiones. AP

¡DIBUS! 7
VVAA
Norma Editorial
Color. 80 págs. 495 pts.
★★★★

Ojalá hubiese existido esta revista hace unos años, cuando los aficionados al cómic (europeo, japonés o americano) no podíamos ni soñar con una publicación de estas características que lo tuviese todo, y cuando digo todo es

EDICIONES
D2BLE
D2SIS
se complace en anunciar su próximo estreno:

un cómic de
Elreydespaña
295 ptas en librerías especializadas a partir de diciembre.
UNA MIERDA DE LAS GORDAS

Dibus

TODO. Comics y tiras de lo mejor del panorama nacional y parte del extranjero: desde jóvenes y reconocidos valores (José Miguel Álvarez, Ágreda y Vergara, Dario Adanti, David Ramírez...) hasta veteranos en estas lides de contar en viñetas como Daniel Torres, compartiendo páginas con populares personajes (Snoopy, Garfield, Calvin y Hobbes...) que triunfan allende nuestro mundillo algunas veces tan estrecho de miras. Noticias frescas sobre todo lo relacionado con las series de dibujos, las adaptaciones al cine de personajes de papel (y no sólo en cine, sino también dirigiendo mucho la atención sobre las nuevas cadenas temáticas de las plataformas digitales), reportajes sobre temas interesantes, como en este número en el que nos hablan por un lado de la peli de los X-Men, por otro sobre cómo se crea un videojuego, y luego encima nos regalan una interesante entrevista con Carlos Pacheco. Por si eso fuera poco, todavía quedan páginas para que todo aquel con un mínimo de interés por hacer sus pinitos en el campo artístico sepa por dónde empezar, gracias a lecciones bastante prácticas impartidas por los mismos autores de los comics y otros colaboradores (Nuria Perís...). Pero ahí no se acaba la cosa, todavía nos quedan secciones: "El personaje del mes", Guerrero Luna en éste, "destacados" comentando las mejores series de tv, la "Zona Pokémon" (no podía faltar), "Digimundo" (tampoco), el "Dibuescaparate", pasatiempos, dos posters, una carpeta de regalo y un suplemento que a partir de ahora viene separado de la propia revista dedicado exclusivamente a los lectores que se llama "Club Dibus". En dos palabras, diversión por un tubo. AL

EN UN CIELO LEJANO
Hugo Pratt
Norma/Col. Hugo Pratt nº5
Color. 80 págs. 1850 pts.
★★

El prólogo de Umberto Eco, en el que el erudito autor de "Apocalípticos Integrados" escribe más bién a la memoria del recientemente fallecido Pratt que sobre la obra que viene a continuación, nos explica muy certeramente la evolución del mismo con las siguientes palabras: "...un primer Pratt de.estilo un tanto cargado, un segundo Pratt (para mí el mejor) más profundo y más estilizado, y por último un tercer Pratt en el que predominan la estilización y la complacencia". No puedo estar más de acuerdo y a la vez lamentar que esta historia de aviadores en el África de la Segunda Guerra Mundial se encuadre en esa última etapa. Corto es Corto, y el personaje es capaz de despertar nuestro interés siempre, aunque su perfil esté construído por cuatro trazos, pero con un cómic como este sólo se puede pensar que su existenca se deba a necesidades puramente alimenticias.

Semanas antes de que se desencadene la nueva guerra, Pietro, un oficial del ejército italiano, ignora el affaire que tienen su hermano Luca, también militar, y su prometida. A lo largo del álbum irá descubrieno la situación e irá subiendo de rango gracias a sus hazañas aéreas motivadas por su ansia

Hugo Pratt

Pep Pérez

de olvidar sus penas sentimentales. Es interesante la relación que se plantea con un oficial inglés, Melrose, amigo de Pietro, ya que cuando se declara la guerra con Inglaterra ambos demuestran un código de honor peculiar y muy de la época.

Una historia bastante simple con un par de momentos álgidos que demuestran la calidad y el oficio del artista, que combinada con unos dibujos que casi parecen bocetos (aunque, repito, los bocetos de este hombre superan con creces el dibujo acabado de la mayoría), no son suficientes para aquel que no sea fanático de su obra o completista de la misma. AL

ÉXTASIS NAZIS
Pep Pérez
La Cúpula
B/N. 36 págs. 275 pts.
★ ☆ ☆

En las páginas del Víbora, Pep Pérez está demostrando que es un autor a tener en cuenta, un joven historietista con muchas posibilidades pero aún por dar un definitivo salto cualitativo. Ocurrente, sus historias siempre tienen un tono fresco y vacilón, un punto de ironía que le acerca a Chaland, el máximo representante de la Línea Clara, y Manel. Precisamente, sus referentes gráficos más evidentes son estos dos autores, Manel y Chaland. Por desgracia, esta recopilación de historias cortas no es un reflejo fiel de las capacidades que Pep ha desplegado en los últimos meses... Salvando la excepción de la historieta que da título al tebeo, más madura y mejor construida, tras las historias incluidas en Éxtasis Nazis se ve demasiado a un principiante inquieto en busca de estilo propio y que aún está aprendiendo los resortes narrativos del medio. Así, La casa del asesino de niñas mimetiza el estilo de Max y la sombra de El testamento de Godofredo de Bouillon se proyecta sin pudor en La leyenda de San Manolo. Algunas de las páginas incluidas en este tebeo están firmadas hace diez años, lo que le convierte en vehículo para contrastar la evolución de su artífice y comprobar cómo a partir de unas influencias reconocibles, Pep, un autor que debería dar que hablar en el futuro, está creando un estilo propio. GK

FAN FIGHT FORCE
Guillermo March
Amaníaco
B/N. 36 págs. 275 pts.
★★ ☆

Los de Amaníaco atacan de nuevo, y por el último Salò del Manga nos presentan este tebeillo fruto de un autor que ya lleva bastantes años metido en el rollo (dibujante de páginas en el Dolmen y ganador de varios concursos), y que como él mismo nos aclara en la introducción,

Fan Fight Force

en esta ocasión concreta sólo pretende divertir sanamente y hacer pasar un buen rato al eventual lector. Bueno, pues eso lo consigue: desde luego, ni nos espanta ni nos deja anonadados, pero sí que pasamos un buen rato a pesar de que el grafismo sea mucho menos afortunado que en otros trabajos anteriores (aunque también esto nos lo explica en la introducción). Así pues, esta historia sobre rivalidad en los gustos tebeísticos y guiños (demasiado evidentes) al universo de Piñol es un trabajo hecho por diversión como descanso ante trabajos más serios, y resulta ser una lectura de diversión entre cosas más serias... Vale, nos reímos todos un rato, pero un poco más de esfuerzo la próxima vez... HG

GIPSY 1
Marini/Smolderen
Norma
Color. 64 págs. 2100 pts.
★★☆☆

Publicada hace ya unos cuantos años en nuestro país en la revista TOP Comics en forma serializada, vuelve a editarse ahora en una cuidada y lujosa edición en álbum esta primeriza obra del tándem Marini-Smolderen. Concebida como un road-cómic futurista, Gipsy parte de una original idea: las aventuras de un camionero gitano en una autopista transcontinental en la que se desarrolla todo el tráfico de mercancías, legales o no, en el planeta. Smolderen crea a partir de este punto de salida un cómic ágil y bien desarrollado, siendo este primer álbum una definición de personajes y situaciones bastante acertada y más que entretenida, apoyada siempre por un eficaz dibujo de Marini que en esta primigenia obra se nos presenta como un clon casi perfecto de Otomo. Aun así, que nadie se llame a engaños: Marini imita a la perfección el trazo de Otomo, pero el pulso narrativo y la puesta en escena es absoluta y totalmente europea, muy alejada en concepción y realización de la que en su día demostró el autor de Akira. Lo sorprendente ha sido la espectacular edición de Norma, de una calidad exagerada, a mi entender, si la comparamos con la calidad de la obra, que no deja de ser un tebeo entretenido. Asumo que ésta viene condicionada por alguna coedición, pero se me antoja una calidad excesiva para un álbum perfecto para las colecciones Extra Color o Pandora. En cualquier caso, hay que estar atentos al desarrollo de la saga que ya va por su quinto álbum en Francia y en la que la evolución gráfica de Marini es sencillamente espectacular, desde su inicio como ya hemos comentado siguiendo a Otomo (con unos toques de Hermann) al personal estilo de "Rapaces" o la recientemente publicada "Le Scorpion". AP

HENTAI WET 3
Varios
Megamultimedia
Color. 82 págs. 500 pts.
★☆☆☆

Megamultimedia crece y crece, y eso siempre viene bien en un panorama que hasta hace pocos años era prácticamente hermético (y si nos remontamos más atrás aún, antes de la ya imprescindible Kiss Comix, el adjetivo debería ser prácticamente estéril). Esta editorial que sigue adelante contra viento y marea ha sabido ofrecer una alternativa digna a la omnipresente (por méritos propios) La Cúpula desde productos como Wet Comix, revista que llega casi a la treintena de números y que se ha ido diversificando en cosas más especializadas como el mundo multimedia (haciendo honor al nombre de la editorial, con publicaciones de CD-roms eróticos y otras modernidades similares), el sadomasoquismo (Wet Fetish, revista bimestral que sale de tanto en cuanto), las Lolitas (las efímeras ídem, que de momento sólo cuentan en su haber con dos números), o la que nos ocupa, que abarca el sector manga, presuntamente en todos los sentidos y variantes... Insisto, bien está lo que es bien recibido, y por lo visto hay un sector del fandom lo suficientemente encandilado con ello para que se mantenga y siga abriéndose paso en un mercado

Hentai Wet

complicadillo, pero... que no, que nanai, que esta vertiente hispánica del manga (que por lo general se contenta con servirse de los tópicos más tópicos del género, sin explotar sus posibilidades, que las tiene, aunque pueda no parecerlo gracias a cosas como ésta) ya no les interesa más que a ellos mismos y a unos fans empeñados en seguir en un terreno bastante agotado. Sin embargo, sí puedo destacar que algunas historias me han sorprendido, como el bifálico personaje salido de la historia de Tomás Zaragoza (aunque no deja de ser una parodia fácil llamada Applesex) o el hermafrodita del Estudio Kosen, pero el resto... pocas risas y pocos placeres, por lo menos para los que tenemos un gusto algo más exigente. JL

EL LABORATORIO DE DEXTER
Sin créditos
Ediciones B/Col. Cartoon Network nº4
Color. 48 págs. 425 pts.
★★★★

La adaptación al comic de la serie televisiva producida por la cadena especializada en animación Cartoon Network no sólo es la mejor de las publicadas hasta ahora en nuestro país (Vaca y Pollo, Piolin y El Diablo de Tasmania), sino que además dista de éstas años luz tanto en calidad de dibujo como de guión y planificación. Curiosamente no se incluyen los nombres de los autores, pero si se acreditan a la rotuladora y a la traductora españolas. Ejem...
Dexter es un pequeño niño prodigio que crece (o más bién no crece) en el seno de la familia modelo norteamericana, con unos padres que nunca sospecharían los experimentos que engendra su hijito en su laboratorio, y una hermana de lo más irritante llamada Deedee y que de una forma aparentemente muy inocente siempre acaba causándole problemas.
En este su primer número se incluyen dos estupendas historias que por primera vez en la colección saben captar el feeling de la serie y aprovechar los recursos propios del cómic para crear un tebeo dinámico y entretenido.
En "¡Salvemos al mundo, Idiota!", un meteorito gigante se dirige a la Tierra, pero como el robot construido por Dexter no es suficiente para detenerlo se ve obligado a trabajar codo con codo con Mandark, otro genio científico pero con ansias de conquistar el mundo. El caso es que les resulta muy difícil trabajar en equipo y eso traerá graves consecuencias para nuestro planeta.
La segunda historia "El cómic cobra vida", es un clarísimo homenaje al "Rey" Jack Kirby. Dexter es un apasionado coleccionista de tebeos de superhéroes, pero ante su inutilidad para dibujar sus propias historietas crea una máquina para vivir las aventuras de sus héroes favoritos... pero no contaba con encontrarse a la villana Deestructa!
Definitivamente, apuesto por Dexter

`Dexter

como uno de los iconos animados y de la cultura pop en general del nuevo milenio. Imprescindible. AL

LUNA DE GUERRA
Van Hamme/Hermann
Norma
Color. 56 págs. 1300 pts.
★★★☆

MADRID COMICS
Silva, 17 28004 MADRID
Telf. 91 559 16 02 Fax. 91 559 13 64
Abierto de Lunes a Sábado de 10 a 21 horas

Puerto Hurraco y sus sangrientas venganzas familiares no son un fenómeno exclusivo de la Península y Luna de Guerra ha venido a confirmarlo. Partiendo de una anécdota real, Van Hamme y Hermann construyen una crónica negra donde, como Peckimpah hizo en Perros de Paja, sacando a la luz lo peor del ser humano. Un terrateniente de temperamento soberbio no gusta del menú preparado en la hostería donde celebran la boda de su hijo, y en consecuencia, decide marcharse con sus invitados sin pagar. El dueño del local aprovecha que nuera y esposa del cacique están en el servicio para retenerlas contra su voluntad y presionar para que se le abone la cuenta. Este choque de voluntades desencadenará una espiral de violencia irracional. Van Hamme ofrece en Luna de Guerra un relato correcto, bien construido y sólido, pero carente de emoción. A la frialdad del mismo contribuyen los diálogos, cuya traducción rutinaria resta brillo al original.

También el dibujo de Hermann demuestra, como siempre, que diseña la página de forma impecable y es un narrador gráfico excelente, y que dispone de un ojo privilegiado como colorista. Sin embargo, en Luna de Guerra parece especialmente incapaz de dibujar personajes con rostros diferentes y ello produce cierta sensación de confusión y desapego emocional al lector. GK

LA MAZMORRA : LA PRINCESA DE LOS BÁRBAROS

Joann Sfar/Lewis Trondheim
Norma
Color. 48 págs. 1250 pts.
★★★

El caso de Lewis Trondheim se me antoja, por lo menos, peculiar. Autor prolífico, editor, colaborador de todo tipo de publicaciones, creador de un estilo más que propio y cabeza visible de la historieta francesa actual, es capaz de todo. Al tiempo que realiza obras de evidente calado personal se descuelga regularmente con la elaboración de álbumes decididamente comerciales, o así entiendo yo el caso de La mazmorra, un sólido árbol del que cada año nace una nueva y frondosa rama -ya son dos las series nacidas de su tronco-. Lo mismo podría pensar de su compañero Sfar, pero desgraciadamente su labor es mucho menos conocida por estos lares, lo cual ya es decir. Recibimos pues con alborozo una nueva entrega de las aventuras del héroe más patoso del cómic actual -sí, ya sé que el chiste es muy fácil-: Herbert seguirá con su peculiar aprendizaje como guerrero bajo el adiestramiento de Marvin, un saurio bonachón y cargado de paciencia. Aventuras en un marco idílico de colores vivos, muy vivos, habitado por todo tipo de criaturas, entre ellas una dulce siamesa de ojos claros que dificultará más todavía el recorrido de la extraña pareja, a las órdenes del Guardián de la Mazmorra... De esta serie y de estos autores ya está casi todo dicho y poco puedo añadir. Sólo recomendarles encarecidamente la lectura de buenos tebeos como éste, cargados de ingenio, de innovación y de divertidos diálogos. Y no se queden ahí, también ustedes han de animar a sus vecinos a que se hagan con un ejemplar pues ese es el único camino que conozco para que Norma se anime

a publicarnos el antes y el después de esta mazmorra. OG

MESCALINA
Antonio Peñalver
B/N. 36 págs. 500 pts.
★★

"Mescalina" es el resultado de juntar diferentes obras de este autor alicantino que han sido galardonadas en diferentes certámenes y concursos de comics y que al final han tenido que ver la luz en forma de autoedición. Las historias que nos presenta Peñalver, por la propia concepción del álbum, son variadas e irregulares, tocando diferentes temas pero manteniendo un fondo común de costumbrismo al que nos ha venido acostumbrado la obra de otros autores emergentes como Miguel Núñez, manteniendo sin embargo una narración más distante dotada de un punto irónico tremendamente divertido. Sin embargo, es la capacidad gráfica de su autor lo que más sorprende, camaleónica en cierto modo y con una variedad de estilos no sólo motivada por la separación temporal de las historias, sino por una sorprendente habilidad para jugar con su estilo en la narración. En algunos momentos con influencias del maestro Serafín, Peñalver juega con las viñetas y la propia temporalidad de la narración para contarnos sus ideas y experiencias y, sin llegar a las estridencias gráficas de otros experimentadores gráficos, consigue una obra sugerente y divertida. Si tiene más oportunidades de publicar (algo cada día más difícil, por desgracia), será un autor a seguir.
AP

EL MUNDO SUBTERRÁNEO 1 (DE 2)
Paul Chadwick/Ron Randall
Alex Comics
Color. 650 pts.
★★★

Parece que en esta primera tanda los responsables de Alex Comics apuestan por mundos a cada cual más extraño, aunque el que nos ocupa esté mucho más cerca de lo que creemos. El autor de Concrete nos presenta todo un mundo oculto bajo nuestros mismos pies, aquí y ahora (por lo menos en Estados Unidos), en el que hay comedores de rocas que hacen inmensos túneles, bichos repugnantes y monstruosos capaces de intercambiarse brazos y piernas (y cabezas), y robots pseudointeligentes realizados con una avanzadísima tecnología que Microsoft ha copiado enteramente... El planteamiento de por sí roza lo ridículo, y Chadwick bien lo sabe y lo reconoce en la suculenta explicación incluída en el álbum, y precisamente por eso es tan divertido y tan ameno: es imposible que alguien pueda intentar tomarse en serio esta historia, y el guionista lo sabe. Y ya que la imaginación y la falta de realidad están para hacer lo que uno quiera, ¿por qué no arrasar con todo y ofrecer lo más disparatado y más fantásticamente secreto que se oculte en nuestro subconsciente? Pues aquí lo tenemos, y más no se puede pedir: sólo podemos pensar que el subconsciente de este tipo está plagado de cosas raras, aunque eso ya lo sabemos los que lo conocíamos de otros trabajos... HG

Imágenes
COMICS
C/ Pelayo, 18
Tel.: 96 352 05 73
46007 VALENCIA
El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.
SHOP
C/ Ruzafa, 14
Tel.: 96 394 39 24
46004 VALENCIA
Cómic, ilustración, cine, merchandising, rol, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m².
Tenemos servicio de ventas por correo.

El mundo subterráneo

PARA TÍ QUE ERES JOVEN
Manel F./Albert Monteys
El Jueves/col. Nuevos Pendones del Humor, nº 1
Color. 64 págs. 600 pts.
★★½

La clásica cuestión de si El Jueves es o no un tebeo se ha resuelto en los últimos años a consecuencia de la propia inercia de los tiempos: si los vientos no son nada propicios para la historieta, muy probablemente lo son menos aún para el humor gráfico. La revista está dando acogida a una importante nómina de historietistas jóvenes, que aportan un necesario relevo generacional y que a la vez encuentran en sus páginas una de las escasas oportunidades de profesionalización que aún le restan al medio. Por contra, el chiste de viñeta unitaria, sobre todo en su vertiente de comentario sobre la actualidad noticiosa, no está encontrando continuadores natos. El Jueves es actualmente, quizás más que nunca, un tebeo.
Es posible que, en parte para paliar esta inclinación, y en un gesto de negativa a perder por completo la identidad original de la publicación, naciera esta sección de chistes monográficos, hija menor en cierto modo de la del nebredesco Profesor Cojonciano y su aguda (al menos, en tiempos) sociología de a pie de calle. Como un testimonio, precisamente, de la dificultad que el formato planteaba, la autoría tuvo que ser asumida entre dos: Monteys y Manel, historietistas desde la cuna (o antes), llevan ya montones de entregas semanales y dos libros (éste segundo, inaugurando colección), aplicándose esforzadamente en un formato en el que no acaba de vérseles cómodos, escarbando en sus neuronas a la busqueda del oro negro de la risa, sin que éste logre emanar con la fluidez e intensidad que desearíamos, sino más bien a borbotones, aunque en ocasiones, embadurnándonos plenamente con un potente chorro. Vale la pena acompañarles en su prospección. **J Edén.**

PESADILLAS
Katsuhiro Otomo
Norma
B/N. 82 págs. 1600 pts.
★★★

Dômu (1980) -título original de Pesadillas- fue la primera serie de éxito del actualmente reconocidísimo Otomo. De hecho fue premiada en su momento con galardones reservados, hasta entonces, únicamente a determinado tipo de novelas. Obra visualmente espectacular y narrativamente muy lograda, es el más claro antecedente de la explosión que supondrá, en 1984, la irrupción de Akira. Es una hábil combinación de diversos géneros: relato de suspense (con el típico enfrentamiento generacional entre policías), acción y violencia (páginas manchadas de una sangre más oscura que la tinta), ciencia ficción (no hay tebeo japonés que se precie que no esté ligeramente condimentado con esta especia) y cotidianeidad (niños discriminados, padres que beben... en definitiva gente desgraciada). En un gran edificio de viviendas -uno de los protagonistas del tebeo- se llevan produciendo, desde cinco años atrás,

Renna

una serie de violentos suicidios, hasta un total de veinticinco. La labor policial se retoma justo cuando llegan unos nuevos inquilinos, la familia de Etsuko, una niña que, como descubriremos pronto, posee unos enormes poderes psíquicos: con su entrada en escena, el viejo cabrón Cho-San ha encontrado la horma de su zapato (aunque siempre calce unas cómodas zapatillas de abuelo).
El tebeo se beneficia de la buena edición de Norma, que ya lo publicó por primera vez en 1991. Los típicos álbumes de la ecléctica colección B/N, de buen tamaño, reproducen como toca unas grandes viñetas repletas, sobre todo a partir de la segunda parte de la historia, de líneas cinéticas, rostros sudorosos, planos cenitales y miradas desafiantes (manga en estado puro y duro). **OG**

RENNA
Varios autores
Burz Comics
B/N. 250 pts.
★

¿Por qué desde hace unos años la fantasía heróica se ha convertido en territorio de dominio público? Tal vez el rol (sin ánimo de criticar) haya ayudado indirectamente, y también las famosas cartas Magik (también sin ánimo de criticar), porque desde hace más o menos una década, todo aquel que se le antoja puede crear un personaje majete y de buen ver con sus códigos de honor, ponerle una espada en las manos y enfrentarle a un rey despiadado al que ayuda un mago con un dragón maligno domesticado, y... ¡voilà!, otro tebeo de fantasía heróica. Está muy bien que desde Burz se preocupen por llevar adelante proyectos de este calibre y que además se esfuercen en que sean decentes en cuanto a la edición, y siempre hemos dicho aquello de que cuantos más seamos más nos reiremos, pero... por favor, un poco más de esfuerzo, un poco menos de pretenciosidad en esos textos, un poco más de originalidad en los planteamiemtos, un poco menos de posturas arriesgadas mal resueltas... En definitiva, más (mucho más) trabajo, que la buena voluntad ya se nota y nos damos cuenta, pero la mayoría de las veces eso no es suficiente para llevar las cosas a buen puerto, y en la fantasía heróica, menos. Y es que la espada y brujería no sólo son hadas y duendes, y si uno escarba un poco en las fuentes clásicas (más allá de lo actualmente populachero y comercial), se da cuenta enseguida. **HG**

LOS REYES ELFOS 2
Víctor Santos
7 Monos
B/N. 28 págs. 250 pts.
★★★

Concluyen con esta segunda entrega las aventuras del Ehren, el príncipe elfo sobre cuyos hombros recae la responsabilidad de detener a los trasgos que amenazan con arrasar su reino, manteniendo Víctor Santos el buen hacer del que ya hizo gala en el número precedente (ya comentado en el Volumen de junio), y que lo sitúa como uno de los productos más notables de la escudería 7 Monos en sus dos años de andadura, gracias a ese tono crepuscular que su autor le da a la fantasía heroica, y que hace que estemos ante un relato donde el honor, las tensiones paterno-filiales y la recuperación del amor perdido, así como la contrariedad de los personajes al ver que los dioses manejan a su antojo los destinos de los mortales, cobran mayor relevancia que las batallas en sí (aunque haberlas haylas, y muy bien resueltas), con una conclusión que dista mucho de ser un típico final feliz, y que deja la puerta abierta para futuros especiales o

UN SEGUNDO ERA MÍA...
¿SCARLETT?
AL SIGUIENTE, LOS POLIS ESTABAN GOLPEANDO LA PUERTA.
¿RUBY?
SE HA PRODUCIDO UNA VULNERACIÓN DE LA LEY DEL ENGRANAJE. EL DERECHO REGLAMENTARIO DE ACCESO SE EJERCERÁ EN QUINCE SEGUNDOS.

El territorio

miniseries como esta, según ha comentado el propio autor. En el apartado gráfico, Santos no oculta sus influencias: Bruce Timm, Frank Miller y Mike Mignola son las más destacables dentro de un estilo que va poco a poco perfilándose, y que aún nos sorprenderá en el futuro.
Especialmente recomendado para fans de la fantasía heroica, y para cualquiera interesado en las buenas historias.
AN

SWAMP THING: EN EL PANTANO
Moore/Bissette/Totleben
Norma
B/N. 168 págs. 1950 pts.
★★★

En los principios de los 70, DC y Marvel intentaron subirse al carro del recién renacido interés por el género de terror que había liderado la Warren con diferente acierto. Len Wein y Berni Wrigthson crearon para DC un personaje de terror clásico en diez extraordinarias historias que dejaron el listón demasiado alto para sus seguidores, cerrando la serie a los pocos años. En el 82, Alan Moore toma el relevo de esta difícil sustitución y comienza lo que sería una nueva época donde el cómic de terror volvió con marcadas diferencias respecto a la época Warren y que daría lugar la línea Vertigo. La edición de Norma que nos llega recoge los 7 primeros números de la serie americana que en su día publicó Zinco en Dossier Negro y posteriormente en Clásicos DC a color. Poco podemos decir de esta excelente serie en tan poco espacio: Moore da una sorprendente vuelta de tuerca al personaje de Wein y consigue en tan sólo una historia, la soberbia "Lección de anatomía", dar una muestra de maestría narrativa y, sobre todo, ser capaz de contar una historia en la que se comienza con un personaje clásico de la DC y se termina con el personaje que Moore necesita para contar sus historias en un crescendo dramático sencillamente impecable. En estos primeros episodios, Moore va engranando las piezas de su rompecabezas presentándonos a los secundarios que tomarán protagonismo en el futuro y encaminando la serie a lo que será su momento de mayor calidad artística y narrativa, "American Gothic". Como siempre, la edición de Norma es impecable, aunque muchos se sorprenderán por la edición en blanco y negro, perdiendo el color original de Tatjana Wood. Que nadie se espante: la obra de Bissette y Totleben gana muchos enteros cuando podemos apreciarla en un virginal blanco y negro en el que se evita la más que dudosa labor de la señorita Wood. Una compra necesaria.
AP

Los Reyes Elfos

EL TERRITORIO 1 (DE 2)
Jamie Delano/David Lloyd
Alex Comics
Color. 650 pts.
★★★

La imaginación de estos británicos no tiene límites: por un lado, las alucinógenas (en todos y cada uno de sus sentidos) historias de Delano, responsable entre otros eventos imposibles de olvidar de aquella rocambolesca aventura en la que Batman se enfrenta a su némesis más directa (Bat-Man: Man-Bat, con dibujos de John Bolton); y por el otro, el titán capaz de ilustrar una de las creaciones más recordadas (si es que hay alguna olvidada) del rocambolesco Alan Moore (V de Vendetta). El resultado no puede ser más prometedor: una historia sin principio que enfrenta a un hombre con sus demonios más privados y personales (y tanto, nunca sabemos muy bien qué le sucede) en una serie de civilizaciones dispares y confusas, pero a la vez conectadas entre sí. Francamente sin desperdicios, nos acerca a ese mundo del cómic británico de otros tiempos que ahora nos brinda Dark Horse y que recuerda bastante a otro trabajo de lo más enrevesado de este guionista, aquel Mundo Sin Fin ilustrado por John Higginns que se colaba en DC en los tiempos de pre-Vertigo. Ya han pasado los años, y se supone que nos hemos tenido que ir acostumbrando a este tipo de productos, pero el recién creado sello editorial Alex Comics está dispuesto a demostrarnos que no todo está dicho ya en materia de mundos extraños, y mucho menos por parte de Delano... HG

TESS TINIEBLAS 2
Germán García
La Factoría de Ideas
B/N. 995 pts.
★★

Los tres primeros números de Tess Tinieblas eran siempre una sorpresa. Dado el espacio de tiempo que transcurría, inevitablemente, entre la aparición de uno y otro, Germán García nos sorprendía siempre con un salto adelante en su evolución artística, avanzando a grandes pasos hacia un dibujo cada vez más elaborado, más rico, progresando también como narrador (aunque la casta estaba ahí, presente, desde sus inicios). Este segundo tercio de la serie, sin embargo, se realizó y publicó con una periodicidad más ajustada y mantiene, por tanto, una mayor uniformidad. De hecho el números tres, recogido en el volumen anterior, y los que van del cuatro al seis, más el epílogo aparecido con formato mini y apaisado en la colección El Extraño Camaleón, todos ellos aquí recopilados, forman una saga titulada Juicio a un Fantasma, que vio la luz a lo largo de 1997, despertando –supongo que lo recuerdan- no pocas esperanzas acerca de una posible resurrección del tebeo popular patrio, etc., etc.
Abordaba García en esta larga historia un pequeño cambio de registro en el

tono de las aventuras de su peculiar y atractiva caza-fantasmas, introduciendo un enfoque algo más dramático, que sintonizaba con su progresión gráfica: su creciente dominio de la iluminación, de la puesta en escena... El resultado no es enteramente satisfactorio, aunque tampoco absolutamente fallido. La trama resulta en exceso improvisada y caprichosa, mientras que los mejores momentos continúan proviniendo de los rasgos de humor blanco de los personajes, llegando a convertirse el ingenuo bobalicón Mr Bolón en la verdadera estrella. Al tratarse de los últimos guiones firmados por García, la cosa se queda en un simple apunte de las posibilidades de éste. Luego, tras un nuevo parón provocado por la entrada de García en el mercado laboral yanqui, vendrían los dos números escritos por Chaves y el divertimento firmado a medias con Pulido. Y, más tarde, la repentina deserción de los USA y, hasta la fecha, de la historieta en general. En fin... JEdén

TOMORROW STORIES 1
Alan Moore/Varios
Planeta DeAgostini
Color. 250 pts.
★★★★

Veamos, ¿quién es capaz de contar, en cuatro historias sin relación entre ellas, la aventura de un niño superdotado creador de un sistema solar en miniatura en su casa, un tipo que se vuelve asesino cuando en realidad era víctima, un superhéroe que descubre que la humanidad es idiota perdida (y además está encantada con ello), y una superheroina que convierte en juguete a un villano que antes la había convertido en muñeca Barbie para sus depravados placeres? Y más: ¿quién es capaz de convencer a los mejores dibujantes (estamos hablando de Kevin Nowlan, Rick Veitch, Jim Baikie, y Melinda Gebbie) para ilustrar semejantes ideas, y que además ellos disfruten y se queden encantados? Y además: ¿quién es capaz de contar algo así y hacernos disfrutar como locos y sorprendernos de nuevo a pesar de que le sigamos leyendo desde hace veinte años? El bueno de Moore, claro: sólo ese monstruo es capaz de ofrecer un cómic delirantemente original, escabroso y directo, divertido y crítico, y que además sea una pequeña obra maestra. Y cuesta 50 míseros duros: ¿por qué será que cada vez que leemos algo de Alan Moore tenemos que replantearnos quiénes somos, qué estamos haciendo aquí, y por qué existimos?... HG

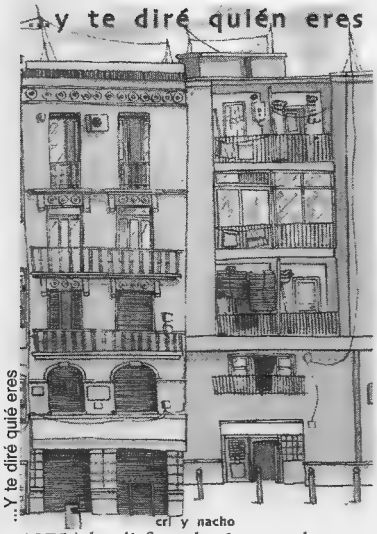
EL VÍBORA EXTRA OTOÑO VVAA
La Cúpula
Color, B/N. 100 págs. 530 pts.
★★★

Si la calidad de los nombres que tienen cabida en una revista es signo de su buena marcha, no cabe duda que los chicos de El Víbora van por buen camino, y basta con repasar los autores implicados ahora mismo en el título para darse cuenta. Si bien se llega a la conclusión del Odio de Peter Bagge, por otra parte da comienzo Comprobando la realidad, surgida de la mente de Mauro y los lápices de Javi Rodríguez, con un principio prometedor, así que la cosa más o menos se compensa. Otros nombres incontestables son los de Charles Burns, Robert Crumb (con una de sus obras más recientes) y David Lapham (sigue la serialización de los especiales de Amy Racecar), pero destaca sobremanera la inquietante pesadilla que nos cuenta Daniel Clowes, maestro en su estilo. En la parcela humorística hay que agradecer lo que son capaces de hacer en apenas dos páginas maestros como Mauro (por partida doble, con El demonio rojo y Drugos), Álvarez Rabo y Ralf König, aunque hay que reseñar la intrascendencia de propuestas como las de Laperla & Kosinski o Alfredo Pons, y la imposibilidad de conectar con las frías y cerebrales historias de Miguel Ángel Martín. El balance final, eso si, es muy positivo, y mucho más todavía si encima le sumamos la suculenta portada de la Diabólica de Kevin Taylor. AN

X MEN. LA PATRULLA X 1
Len Wein, Chris Claremont y Dave Cockrum
Planeta De Agostini
Color. 495 pts.
★★★

¿Será este el tebeo de superhéroes más leído en España? En esta su tercera reedición (siempre en diferentes formatos) el X Men Giant Size nº 1 (

MMM. BUENO, QUIZÁ SEA ASÍ... PERO, ¿QUÉ TIENEN QUE DECIR LOS DEMÁS!
TÚ, EL TÍO DEL FONDO...
¡BUENO, JURY, SI QUIERES ESCLAVIZAR LA TIERRA, PARA MÍ, ESO ES ASUNTO TUYO!
JURY
Singer
DOLL
Tomorrow stories



...Y te diré quié eres

1975) ha disfrutado siempre de una muy buena acogida entre nosotros, al ser el punto de inicio de la fiebre mutante "made in Marvel". Una tonta excusa argumental, digna de los tebeos de ciencia ficción de la EC o de las malditas películas de serie B, sirvió a Wein para rescatar del olvido al grupo de superhéroes más injustamente discriminado de la década de los setenta. Pero lo bueno vino después: llegó Claremont, eliminó a los personajes menos interesantes e inició, con buenos actores, el mayor melodrama superheróico de todos los tiempos. Por mucho que lo intentaran los guionistas posteriores, el espíritu de rivalidad, de ambigüedad y de aventura de los años de Claremont (y también de Cockrum, Byrne, Romita Jr., Paul Smith, Alan Davis y Silvestri) no fue jamás recuperado, como tampoco se ha recuperado nunca Claremont, al que se le agotó la imaginación en " la caída de los mutantes ", precisamente el final que Forum ha elegido para concluir esta reedición. El plan de publicación (convenientemente explicado en el pasado Volumen Dos) es ambicioso, y tal vez por ello muy acertado. Se ha aprovechado de la publicidad de la película, lanzando unos cuadernos baratos, bien presentados y bien distribuidos por todo el panorama nacional. No se engañen: esto no tiene nada que ver con experimentos tipo Classic X Men, esta es la única y verdadera Patrulla X. **OG**

...Y TE DIRÉ QUIÉN ERES
Cri/Nacho
Edicions de Ponent/Col. Solysombra nº2
BN. 56 págs. 1500 pts.
★★★☆

Paco Camarasa y MacDiego continúan su nunca suficientemente reconocida labor de sacar a la luz comics como el que ahora tenemos entre manos. Como si de contemporáneos mecenas se tratase, editan con sumo cuidado la obra de autores que se arriesgan y van un paso más allá, probando y experimentando con el medio. Ese es el caso de Cristina Rubio y Nacho Casanova, guionista y dibujante respectivamente, que forman el equipo de trabajo cómplice de seis historias. Seis retratos domésticos, incluso diría que urbanos, de la gente que nos rodea. Aunque también podríamos ser nosotros mismos con otras caras, en otros lugares... Cri y Nacho descubren un nuevo recurso de los muchos que todavía nos quedan por explotar en este medio tan rico que es el cómic, el poder de los bocadillos (o globos, o como queráis) incluso cuando no contienen palabras dentro. Saber que un personaje está diciendo algo aunque no sepamos lo que dice, en "... y te diré quién eres" alcanza cotas de expresividad que nunca hubiera imaginado. Realmente algo digno de ver.

Dramas sociales que por carecer de exageración no dejan de tocar temas que nos puedan interesar, aunque está claro que no son casos extremos, pero aún sin serlo nos invitan a reflexionar sobre lo que leemos. Estamos ante un caso que, por desgracia, escasea en el cómic: una lectura madura e inteligente. **AL**

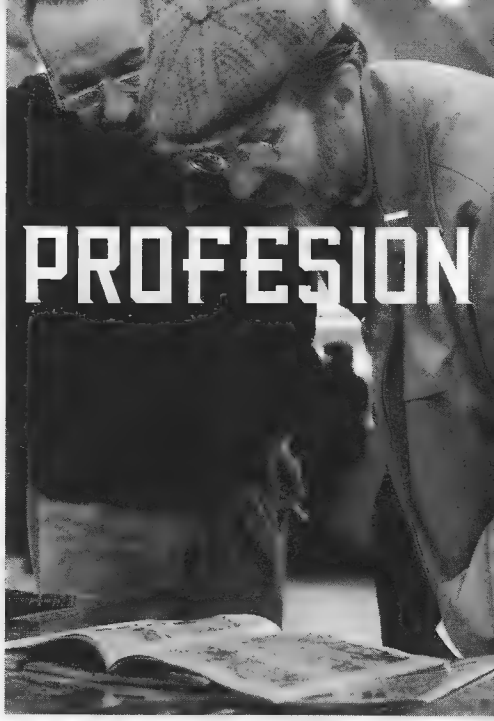
DE ACUERDO ENTONCES. LE DIREMOS A JEREMY QUE PUEDE TRAER A SUS AMIGOS A CASA SIEMPRE QUE QUIERA, PERO QUE APARQUEN SUS ZAPATILLAS EN EL GARAJE.

Zits

ZITS. Vol. 1
Jerry Scott y Jim Borgman
Norma
B/N. 128 págs. 1650 pts.
★★★☆

Si bien no hay en Zits nada del elemento fantástico que caracteriza Calvin y Hobbes, ambas series están unidas por un tema que por otro lado no es nada ajeno a las tiras cómicas estadounidenses, el de las relaciones entre padres e hijos. Si en la serie de Watterson el elemento perturbador del orden del hogar es un niño, en la de Scott y Borgman este papel es encarnado por un adolescente de quince años. Es difícil acercarse con éxito a un tema tan manido como ése, y sin embargo los autores de Zits salen bien parados del intento: guiones ingeniosos, bien dibujados y narrados —otra caracterísitica que comparten con la obra de Watterson—, consiguen algunos momentos realmente memorables poniendo en solfa, aunque sea tímidamente, las características de dos mundos —el adolescente y el adulto— igualmente dominados por el absurdo en una sociedad cada día más uniformizada. **HT**

Robert Crumb y J.M. Berenguer echandole un ojo al coloreado



VENTAJAS DE LA PROFESIÓN

Lo de trabajar en la industria de los tebeos ofrece una serie de obvias ventajas para un freak de los cómics como un servi-dor. Además de los tebeos gratis que salvan tu economía a fin de mes y las invitaciones a salones y juergas varias por toda la geografía, puedes cono-cer a los autores de cómics, esa raza especial de seres en su mayoría humanos, de manera mucho más íntima. Esos autores que antes admi-rabas de lejos o en la cola de las firmas que nunca terminaba y que sólo te daba la oportuni-dad de balbucear lo mucho que te gustaba su obra, se convierten de pronto en gente con la que tratas habitualmente. Algunos se convierten en colegas de farra, otros te cuentan su vida y haces de confesor, otros (glups) te piden consejo, a algunos les pegas bronca por no entregar a tiempo, etc. La verdad es que es un gustazo, porque en este mundillo que nos ocupa y del que nos ocupamos, la gente es, por lo general, muy maja. Algún hijo de puta hay, como en todas partes, y mucho freak descerebrado, pero parece que el mismo compañerismo de una industria pequeña en la que en definitiva es una tontería pelearse por cuatro tebeos más vendidos que el vecino tienen como resultado un ambiente de buen rollo que se agradece: O a lo mejor es que leer, dibujar y editar comics amansa a las fieras, vaya usted a saber.

De los autores que he conocido, el que más miedo me ha dado conocer hasta la fecha es a Robert Crumb. Alguien pensará que Miguel Ángel Martín da más miedo, pero M. A. es una bellísima persona, a parte de uno de los tíos más brillantes que he conocido en esta industria, y nunca me ha sacado la sierra mecánica, y eso que en una ocasión compartimos habitación durante una delirante reunión de zombies vivientes y mirábamos constantemente bajo la cama por si había alguna vaina a punto de abrirse. Pero eso es otra historia. Este era un miedo diferente.

El Sr. Crumb se me apareció en la Fira del Disc de Girona de 1999. Los organizadores destinaron una parte a los comics y La Cúpula teníamos allá un stand pequeñito. José Mª Berenguer (mi jefe y también amigo) aprovechó para invitar a Crumb, al que conoce hace muchos años, claro, con la excusa de que podría encontrar en la feria discos antiguos. Además, Girona está más cerca de Francia y el viaje desde el pueblecito en el que vive Crumb y familia sería agradable y corto. Yo estaba en el stand cuando se acercó una figura alta y desgarbada, barba poblada, gafas de culo de botella, pantalones de pana y gorra a cuadros. JMB y él se saludaron. Me presentó al Maestro y, coño, era el puto Robert Crumb, allí de pie, dándome la mano con flaccidez. Es un mito, del tío han hecho una película-documental apasionante en la que explica su vida y su relación con la familia. Después de ver la peli entiendes que Robert es el más "normal" de todos los miembros de esa delirante familia.

Casi ni me miró y luego se puso a hojear lo que estábamos publicando suyo en El Víbora, unas historietas de Mr. Natural que aún no había visto coloreadas. Como no era momento de balbucear ni de preguntar todas las cosas que a uno le gustaría saber de unos de los autores más importantes de todos los tiempos, pues le hice fotos para inmortalizar el momento. Luego se fue a dar una vuelta por la feria. Quedamos para comer más tarde y apareció con su mujer Aline y dos tipos americanos que también viven en el mismo pueblecito francés. La colonia yanqui al completo, vamos. Por cierto que la casa en la que viven fue fruto de un intercambio. Se habla de ello en la película: alguien cuyo nombre no se cita les regaló la casa a cambio de una maleta repleta de cuadernos de dibujo de Crumb. Y para allá se fueron.

Aline es tal como la dibuja Robert. Precioso rostro, ojos claros y muy vivos, pelo largo y oscuro, pecho pequeño y muslos y culo compactos, duros, rotundos. Y llevaba botas de tacón alto. Ay.

Y nos vamos a comer. Se nos unió el bueno de Quim Bou, que como vive en un pueblo cerca de Girona, le avisé para que no se perdiera el evento (conocer a Crumb, porque la feria, al menos en lo que se refiere a la parte de

por Félix Sabaté

los tebeos, era una mierda). Estaba tan emocionado como yo de conocer al Maestro.

Comer con americanos en Europa es siempre curioso. No están acostumbrados a comer bien y todo les sorprende, especialmente lo que tiene muchas patas o formas para ellos totalmente alienígenas. Estos eran diferentes por vivir en Francia y nos ahorramos la explicación de la carta. Quim estaba frente a Crumb, yo a su lado, y al mío Aline, la más animada del grupo que parloteaba sin cesar con todos. Hay que decir que Crumb dibuja a todas horas. Siempre lleva consigo un cuaderno y prefiere dibujar a comunicarse con seres humanos. En cuanto nos sentamos a la mesa, se puso a terminar un dibujo, ajeno a la charla que brotaba a causa del vino. El Maestro pidió lo suyo y se dedicó a comer en silencio, sin levantar apenas la vista. Tanto Quim como yo estábamos deseando echarle un vistazo al cuaderno. Nos atraía como un imán, imaginábamos que al abrirlo descubriríamos un tesoro oculto. La cuestión era cómo pedírselo a alguien que acabas de conocer tratándose de algo íntimo. En esos cuadernos no hay estudios de personajes para su próxima historieta, son ilustraciones completas, perfectamente acabadas y de un perfeccionismo y belleza increíbles. Mi atención se dividía entre ese cuaderno y mantener una charla casi siempre en inglés con los demás comensales. Que Aline me pusiera la mano amistosamente en la pierna cada dos por tres no ayudaba mucho a concentrarse en sólo un objeto del deseo. Recuerdo una anécdota que me contaron de una cena durante un Salón de Barcelona, protagonizada en su mayor parte por ella y el pobre Peter Bagge, pero eso también es otra historia. Encima me comentaba que su hija quería estudiar en Barcelona (no recuerdo qué) pero que ella prefería que lo hiciera en París, más cerca. Yo le ofrecí mi casa en Barcelona (¡a ver, la hija de Crumb en mi piso, imagínense!).

Finalmente Quim y yo nos armamos de valor y le pedimos permiso al Maestro para coger el cuaderno. Y allí estaba, maravilla de maravillas, el arte de Robert Crumb en estado puro, en tinta fresca. Dibujos de personas en el pueblo, en la playa, Aline y su hija, paisajes de la campiña francesa de un detallismo impresionante, con cada hojita de árbol dibujada, con cada ramita inmortalizada, con todas las sombras tan detalladas que podías calcular perfectamente a qué hora lo dibujó. Él no le daba demasiada importancia, dibujar lo utiliza casi como terapia a su timidez y para dar rienda suelta a su desbordante creatividad. Quim y yo casi tenemos un orgasmo allí mismo.

Con el riesgo de parecer cursi, diré que fue un momento mágico, especial, de aquellos en que te sientes más allá de la mediocridad que suele rondarnos (no sólo en el mundo de los tebeos). Tuve en las manos un pedazo de ese tesoro que buscamos a veces sin saber dónde o cómo. No sé expresarlo bien, pero me sentí un privilegiado.

Otro momento que podría parecerse a ese fue cuando le di la mano a Woody Allen, pero eso, lo siento, también es otra historia.❖

En la tarde del pasado sábado 19 de Agosto en el bar del Salón de A Coruña, mientras todo el mundo formaba sus corrillos, un hillbilly completamente isolado apoyaba su brazo en una columna y oteaba iluminado el horizonte. Alguien me susurra: "es Don Rosa, se ve que es un poco raro". El misterio se desvelaría durante la sesión de firmas: una niña se acerca y con toda naturalidad toma prestados los utensilios del dibujante para su propio uso. Raudo, Don Rosa se los arrebata: "gracias por venir a mi sesión de firmas", la viva imagen del celoso y colérico Gilito. Otro caso del síndrome de autor arrebatado por su personaje, pero no uno más, pues en este caso se trata de un genio de la historieta contemporánea.

En un periódico local se podía leer: Don Rosa el creador del tío Gilito, pero desgraciadamente para la redactora y para todos nosotros, su verdadero creador murió dos días después. Deseamos que esta entrevista sirva como homenaje póstumo de Volumen a Carl Barks y celebramos que aún nos acompañe el mejor de sus alumnos: Don Rosa.

EL TíO GILITO

-¿Cómo surgió la idea de la vida del tío Gilito?

De Disney. Cuando ellos editaban los tebeos, uno de los editores me llamó y me dijo que el departamento de marketing les había sugerido producir una miniserie de 12 partes de la vida del tío Gilito, y me necesitaban porque ellos no conocían la historia del personaje. Yo dije que les ayudaría, y entonces llamé a Egmont y les dije que Disney planeaba hacer la vida del tío Gilito y que alguien debía fastidiarlos porque la arruinarían. Y por supuesto, en Egmont lo hicieron, porque de haberla hecho Disney se hubiese visto (no importa lo mala o buena que hubiese llegado a ser) como la historia oficial del tío Gilito. En mi opinión, el personaje pertenece moralmente a Dell comics: fue creado por Carl Barks para Dell, después para Gold Key, y el mayor productor de sus historietas hoy en día es Egmont, así que para mí era a ellos a quienes pertenecía el personaje. Si alguien producía la vida del tío Gilito debía ser Egmont, la gente que editaba sus tebeos. Así que se lo sugerí: fuese yo u otra persona, debía hacerse rápido, antes que Disney, así que me tuve que dar prisa. Era algo que yo ya tenía en la cabeza, algo que siempre había querido hacer pero en lo que nunca había pensado.

-El cómic es una biografía ficticia del tío Gilito. Nunca se había hecho hasta ahora, y en paralelo existe en el cómic alternativo una fuerte tendencia hacia lo biográfico...

Esto sucede porque nadie se aproxima del mismo modo al personaje que yo, que le veo como a una criatura viviente. Yo no me aproximo desde el día a día sino desde días muy especiales de su vida, aunque en realidad veo su vida compuesta nada más que por días especiales...

-En el mundo cibernético de hoy día parece no haber misterios. ¿Es ese, en parte, el motivo por el que te remontas a un cierto pasado mítico?.

Oh, seguro. Es un viejo truco, es por lo que situaron las historias de Indiana Jones hace 60 años. Ese es el motivo por el que todas las mejores historias de aventuras suceden en el pasado: es mucho más divertido hacer un historia de aventuras cuando la gente aún estaba descubriendo qué había en África o en Sudamérica.

-El tío Gilito es de algún modo la personificación del imperialismo americano, en sus viajes acapara los tesoros indígenas... Sin embargo en tus comics sucede al revés, el viaje se hace para restablecer, devolver los tesoros a sus legítimos dueños ¿Es esto un imperativo político de las editoriales para las que trabajas?

No, yo no diría que el tío Gilito es imperialista. Bueno, en algún momento quizás sí. En cualquier caso, pienso que es mucho más interesante que los tesoros le sean devueltos a la gente: el tío Gilito no los necesita, ya tiene suficientes y además tiene sus recuerdos...

-Precisamente en tu obra se acude abundantemente a la memoria personal asociada a los objetos, formando un arco narrativo en torno a determinado penique o tesoro que nos remonta al pasado. ¿Es esta una estrategia consciente? (el traductor es incapaz de articular decentemente la pregunta)

Una vez completa la serie era demasiado sencilla, así que cuando empecé a añadir capítulos intermedios debía tener lo que se llama framing sequence. Introduje durante la

por BREIXO HARDINGUEY

serie el hecho de que siempre llevase este baúl, él lo guarda y mantiene allí su dinero porque son sus memorias, sus momentos, sus recuerdos, no es dinero que gaste... de la manera en que yo lo veo, su dinero es su memoria. Supuestamente, en el comienzo de la historia, Donald coge el baúl por alguna razón sin importancia y se asegura de que todo está dentro. Si hiciese 100 historias habría mas peldaños en ese baúl que podría encajar, y sería parte de la broma: cada vez que abriese el baúl habría siempre más.

-El personaje favorito de tus comics es el tío Gilito. ¿Por qué?

Sí, yo diría que, de los comics de Carl Barks, el tío Gilito en particular. Mucha gente en Europa del Norte, supongo que por que siempre apareció en los comics del pato Donald, ve al tío Gilito como un personaje secundario y al pato Donald como el personaje principal. En América tenemos un comic book mensual llamado Walt Disney comics and stories, y en su portada cada mes durante 50 años apareció el pato Donald, con una historia corta habitualmente realizada por Carl Barks. También teníamos un bimestral del pato Donald que rara vez hacía Carl Barks, especialmente a partir del numero 15 ó 20; pero desde 1952 algo empezó a salir en América una vez cada tres meses, cuatro veces al año. Eso lo hacía especial por sí mismo, era un motivo de alegría: por supuesto era Uncle Scrooge Comics, todo de Carl Barks, y siempre una aventura larga de 30 páginas. Así que para la mayoría de los lectores americanos el tío Gilito era el personaje especial. De ese modo, no creo que tenga nada que ver con que el tío Gilito sea rico, porque los niños no se preocupan por eso. Era simplemente porque los del tío Gilito eran los mejores comics. Precisamente por eso en el desarrollo de este personaje puedo verme a mi mismo y a mis amigos reflejados en todo lo que hace. Me gusta la cualidad de aventura y la profundidad del personaje del tío Gilito, especialmente de la manera en que intento usarlo. Hay muchos personajes rondando a uno. Puedo hacer historias que suceden en el presente o, con el tío Gilito, puedo hacer una pequeña historia en la que es un cowboy. El tío Gilito fue un cowboy, él vivió esos días, puedes creerte la historia. Además siempre puedo trabajar en cosas como la mentalidad de Ciudadano Kane: es rico pero se siente como si perdiera, algo fue mal temprano en su vida, tomó la decisión equivocada. Incluso aunque viva aparte como un millonario y disfrutándolo, él desearía no haber oído hablar nunca de ese dinero, él anhela no haber perdido nunca su trineo.

-Goldie es un personaje al que has renovado completamente otorgándole un papel inédito hasta ahora, pero parece que a Daisy no le tienes la misma simpatía: en Something special incluso haces que un apandador se disfrace de ella.

En realidad decidí hacer una historia que usase a Daisy de mejor manera. Francamente, Carl Barks nunca hizo demasiado con Daisy. Nunca me impresionó, así que nunca tuve en la cabeza hacer una buena historia de Daisy. Pero por otro lado, las historias de Barks con Goldie contienen algunos de mis momentos favoritos. Quizás no mi historia favorita, pero la secuencia de flashback es el mejor momento de mis historietas. Tienen ese personaje tan fuerte, quizás es el amor perdido... Creo que no reinvento, espero expandir lo que ya estaba ahí: me gustaría desarrollarlo más, pero considero que las historias que hizo Barks son las únicas en las que tuvieron interacción allí y entonces. Hice historias en las que casi interaccionan, pero no me permitiría a mi mismo añadir algo a lo que Carl Barks hizo al respecto. Eventualmente... no me planteo mi vida sin volver a hacer una nueva historia de Goldie y el tío Gilito. Pero en los próximos dos años tendré que hacer también algo con Daisy y probablemente tendré que reinventarla porque es un personaje bastante insípido, no hay nada ahí.

DE CARL BARKS

-¿Cómo definirías tu relación con Barks?

Bien, va bien. No lo visito desde hace tres años, pero es un buen tipo. Intento... debo mantener las distancias con él porque es mejor para mi. Alguien querría que me cabrease... pero bien, ya sabes, todos ellos... hubo esa especie de rumor un par de años atrás. Es verdaderamente difícil discutirlo sin empezar realmente a despotricar... Lo mejor es dejarlo pasar, no preocuparse más y hacer como si nunca hubiese existido: es la mejor manera de verlo. Por supuesto Barks los denunció, y tuvo una temporada nerviosa. Es mejor pretender que nunca hubo existido porque yo tenía una buena relación antes, y entonces llegaron y empezaron a prefabricar malas relaciones, un tipo de desagrado que él tenía hacia mi, que por supuesto era falso. Tan pronto como se fueron, él me invitó a su casa para demostrarme que era algo que ellos intentaron fabricar para sus propios y extraños propósitos, que nunca llegue a saber cuáles eran realmente...

.-Carl Barks es un narrador omnisciente, sabe y controla del todo a sus personajes: tú en cambio pareces hablarles cara a cara, ellos parecen controlar su destino.

Es una buena pregunta, Carl Barks puede decirles a sus personajes qué es lo que tienen que hacer, pero no yo. Son personajes de Barks, ellos son los que me dicen a mí lo que voy a hacer. No puedo poner a Gilito en una situación en la que se saliese de su propio personaje.

.-Las historias de Barks son muy anecdóticas, y en cambio las tuyas forman una especie de red colectiva, enciclopédica ¿Es espontáneo?

Para Carl Barks no tenía sentido, era solo un trabajo, un trabajo que hizo realmente bien. Afectó a gente como yo, tenía un sentido para mí. Esta es una de las razones (en ese momento nos mira a los ojos) por las que mantengo las distancias con él. Porque pienso que lo hace revolverse, pienso que es una responsabilidad que no quiere. Y yo tengo la misma sensación ahora, cuando hablo con niños pequeños que están enganchados haciendo todo tipo de cosas basadas en mis historias. No tengo la intención de afectarles en su vida de esa manera, no quiero ser responsable. Así que pienso que Barks mantiene esa misma actitud: cuando oye de gente como yo, más jóvenes o más viejos, que sus comics cambiaron nuestras vidas... No creo que él quisiera cambiar nuestras vidas, él sólo quería ganarse la vida haciendo esas bonitas historietas. Creo que no es un insulto decir que no sentía afecto por sus personajes. Para él era sólo un trabajo que quería hacer, y lo hizo lo mejor que pudo. Para mí estos personajes son como seres humanos.

-El estilo de tu dibujo difiere mucho de la tradición de los comics Disney: en lugar de plano es volumétrico, en lugar de limpio es, hasta cierto punto, sucio y barroco... Se parece a Robert Crumb.

Eso es porque crecí leyendo el mismo tipo de material que Robert Crumb. Yo tengo 10 años menos que él y empecé leyendo los comics de Disney, pero en un determinado momento comencé a leer los tebeos de mi hermano mayor, que compraba MAD. Me gustaba especialmente Harvey Kurtzman.

HISTORIA EDITORIAL

-Antes de publicar comenzaste como crítico en fanzines: ¿puedes relatármoslo?

Comencé en el periódico del instituto, y desde que tenía 5 ó 6 años hice dibujos que nadie ha visto excepto yo, como hizo Robert Crumb. Y tengo cantidad de cajas, los guardé todos (una cosa que hice bien), todavía los tengo, cientos y cientos de páginas. Entonces comencé a trabajar para fanzines: The Collector, Fantastic Fanzine... pero la primera columna regular fue en 1961 para el Comic Reader, una de pregunta y respuesta, durante tres años. Después continué la tira que estaba haciendo en el instituto llamada Pertwitvalley papers para el Rocket Blast Comic Collector: eran historias largas, no como las historias cortas que hago ahora, de 60 ó 70 páginas. Aún las pienso ahora de esa longitud aunque las tengo que reducir, creo que por eso pasan tantas cosas en cada una de mis viñetas... Hubo otra revista llamada Collectors Dream de la misma época en la que hice unas 100 tiras. El volumen de Fantagraphics recopiló las historias del RBCC, y fue algo frustante porque no se vendió muy bien, en América solo se venden bien los superhéroes.

-Del álbum de Fantagraphics recuperaste muchas pequeñas anécdotas para tus historietas posteriores ¿Estabas pensando ya en hacer tebeos del pato Donald?

Sí, sí. Por lo menos al personaje principal lo veía como al tío Gilito. Era una historia del tío Gilito en la que estuve pensando durante 20 ó 30 años en la que encontraba el oro perdido del Imperio Inca, y cuando tuve la ocasión de hacerla para Gladstone la recupere de un modo casi idéntico, con los mismos dibujos. Por esta

historieta, The son of the sun, estuve nominado en 1987 para un premio Harvey, pero me olvide de ganar. Por La vida del tío Gilito gané un Eisner a la mejor serie del año en 1993, y en 1995 gané el Eisner al mejor autor de humor.

-En 1985 entraste en Gladstone. ¿Fue una relación satisfactoria en comparación con tu actual editora danesa, Egmont?

Es la misma relación, trabajo con la misma persona, Byron Erickson es mi editor. Gladstone era la compañía más pequeña que distribuía en América. En ese momento existían pequeñas independientes que vendían a las tiendas especializadas, pero sólo cinco compañías que vendieran a nivel nacional: Marvel, DC, Archie, Harvey y Gladstone. Todas las demás eran grandes compañías y Gladstone la llevaban sólo tres tíos. Pero bueno, el asunto es que antes de eso me retiré porque Disney se metió de por medio con su mentalidad de no devolver los originales. Byron se fue a trabajar para First y yo para Egmont, tras un año sin hacer nada. Pero finalmente, cuando necesitaron un editor sugerí a Byron. Así que la situación es que él es editor en la compañía de comics más grande del mundo. Trabajo para él exactamente del mismo modo que en Gladstone. En Egmont sólo trato con Byron, los otros autores tienen que tratar con los directores de arte, yo sólo lo acepto así.

-¿Por qué no hay comics del tío Gilito ahora en América?

Gladstone finalmente se cansó de tratar con Disney, aún hacían dinero pero era muy frustrante. Hicieron un buen trabajo durante trece años pero al final se rindieron. Y no hay nadie interesado en coger la licencia porque, en primer lugar, no da mucho dinero. Además, tienes que tener unos conocimientos de los comics de Disney, porque si vas a reimprimir tienes que saber qué, y sólo la gente de Gladstone estaba familiarizada con lo que se imprimió en América y, hasta cierto punto, en Polonia o con Egmont. No hay nadie más en América que aunque quisiera fuese capaz. El ejemplo mismo es Disney: intentaron hacerlo pero no tenían ni idea, no sabían ni quiénes eran los personajes. Pensaban que serían más grandes que Marvel en un año, que venderían un millón de copias de sus comics. Ellos son Disney, pueden hacer lo que quieran: así hacen ellos los negocios. Cuando retiraron la licencia a Gladstone las ventas rondaban los 9000 ejemplares por título, que estaba muy bien en ese momento. Ahora sería fabuloso. En 1989 las ventas cayeron un 25 %, y les devolvieron la licencia. Consiguieron un buen trato que consistía en que Marvel distribuía al mercado directo mientras Gladstone se encargaba de kiosco y suscripciones. Vendían un porcentaje en kioscos y suscripciones y Marvel compraba el resto para el mercado directo, cualquiera que fuese. Lo que significa que Marvel fue la primera compañía en la historia que tuvo un porcentaje de ventas del 100%: vendían todos los números que imprimían, era un trato fabuloso. Un año y medio después, Marvel descubrió que no había dinero en los comics Disney y cancelaron el acuerdo. Así que a Gladstone se le hizo muy difícil mantenerse. Un año después los distribuidores nacionales elevaron su fianza, no trabajan gratis, y Gladstone tuvo que limitarse a los álbumes de 8 dólares para adultos. Aún hacían dinero porque los padres los compraban para sus hijos: querían buen entretenimiento que no fuesen superhéroes. Pero, en la siguiente renovación de licencia, Byron no quiso continuar, estaba cansado de las condiciones de Disney.

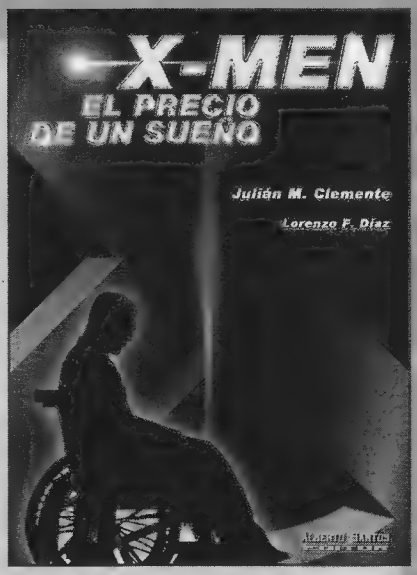
-Tu obra parece ideal para el público infantil, incluso el femenino: este es un objetivo que todo el mundo considera prioritario.

Sí, pero los niños en América no leen los comics de Disney. Muy pocos niños en América leen comics, cuando yo crecía todos los niños leían tebeos. No los coleccionaban, pero cuando iban a la tienda compraban tebeos. Hoy en día, los únicos chicos que leen comics en América son coleccionistas, ya que son la única gente que sabe que se publican comics, porque tienen que ir a ciertas tienda a comprarlos. Y parte de lo que hablan es de leer comics de superhéroes, ni siquiera ven los comics de Disney. Ese fue uno de los motivos por los que Gladstone lo tuvo tan duro. Es lo mismo que me dice la gente que sucedió en España, perdisteis los comics de Disney hace una generación, y aún si volviesen hoy, rompisteis una tradición. Quizás aparezcan unos pocos lectores asiduos, pero nunca volverán a engancharse: interrumpisteis el momento.

-¿Qué te parece la edición española de tus cómics?

No la había visto hasta llegar aquí. No estoy muy satisfecho, la verdad: la traducción parece no ser muy buena y se ha alterado el orden de las páginas. Respecto a los álbumes, quizás podían haber contactado conmigo y les hubiese hecho nuevas portadas, en lugar de esas que tienen...❖

¡MÁS PAPEL!



Después de que la monumental Cronología X dejase listos los recovecos de los mutantes más famosos del planeta (con permiso de Godzilla), el editor Alberto Santos vuelve a la carga con otro libro más: de la mano de Julián Clemente (el artífice de la Biografía No Autorizada de Spiderman) nos llega X-Men: El Precio de un Sueño, un volumen que sobresale con luz propia de entre todos los artículos originados a raíz del estreno de la película. Porque Clemente es un profesional, y como tal nos ofrece un completísimo estudio de la historia de los mutantes desde la ficción en el papel hasta la realidad de sus autores (y viceversa). La historia empieza con el descubrimiento del átomo y los peligros y beneficios de la radioactividad, y llega pronto a los tebeos para ser explotada como una cantera de ideas que va creciendo y diversificándose como el mismo libro: desde sus páginas comprendemos el antes y el después de Byrne, los líos de Claremont y sus discusiones con Marvel, la aparición de los nuevos talentos de la talla de Rob Liefeld o Jim Lee, la disgregación en colecciones complementarias y paralelas (a destacar el espléndido Excalibur de Alan Davis), la aparición de nuevas generaciones... Un libro que en suma recoge todo lo habido y por haber de la complicada historia de un grupo que hoy más que nunca está en plena vigencia, lo que queda más que demostrado con el completo estudio del film que completa el libro, firmado por Lorenzo F. Díaz, encargado de desgranar escena por escena una de las películas más esperadas por el fandom y que no ha dejado indiferente a nadie... **Hazael G.**

RIFF RAFF

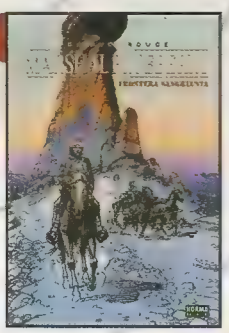
De un tiempo a esta parte parece que el desembarco escandinavo –musicalmente hablando- es una auténtica realidad que mes a mes va creciendo en cantidad de bandas, calidad y repercusión de las mismas. Los días 6, 7 y 8 de diciembre aterrizarán en nuestro país Hellacopters (¡por quinta vez ya!), y en esta ocasión lo hacen con unos invitados de lujo: los también suecos The Hives. Los dos grupos están de plena actualidad con dos estupendos trabajos recién editados que ponen de manifiesto que los dos siguen su línea ascendente. Los Hives son unos cinco chavales -que apenas sobrepasan los veinte- y que suplen la bisoñez y el empanamiento mental con un vitalista R&R garajero que ha alcanzado su máxima cota hasta la fecha en "Veni Vidi Vicious", un trabajo en el que confirman todo lo bueno que ya apuntaron estupendamente en "Barely Legal", su trabajo de debut de hace un par de años. Himnos como "The Hives Declaier Guerre Nucleaire", "Hate Say I Told You so" o "The Hives Introduce The Metric System In Time" son auténticos pelotazos saltarines, trufados de energía sesentera, que ya les han encumbrado bien alto en países como Alemania. En fin, todo unos invitados de lujo para los anfitriones de la noche: The Hellacopters. Los chicos de Nick Royale están de enhorabuena por la calidad de "High Visibility", un trabajo de poderoso R&R en el que continúan con la evolución abierta con su anterior "Grande Rock". Eso implica que ya se han alejado del furioso sonido de "Supershitty To The Max" o del magnífico "Payin' The Dudes", y que el influjo de bestias pardas como Motörhead o Stooges se ha visto sustituido por un sonido setentero deudor de Stones, MC5 y Lynyrd Skynyrd... sin que por ello sus canciones se hayan visto desprovistas de la intensidad que les caracteriza. Canciones como "Toys & Flavors" o "Throw Away Heroes" evidencian la línea evolutiva de las composiciones de Nick, un gran músico en un proceso de maduración constante y que no está nada claro hasta dónde será capaz de llegar. Los malpensados insistirán en que este "ablandamiento" será producto de su fichaje por la todopoderosa multinacional Universal, en fin, que cada cuál piense lo que quiera y si queréis conocer la opinión de ellos mismos echarle un ojo al nº de diciembre de Ruta 66, en el que serán portada y aparecerá una completa entrevista con la banda. En fin, todo eso y mucho más sobre nuestros escenarios en diciembre, no lo olvides. **J. F. León**

NOVEDADES

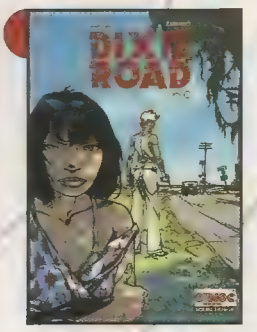
NORMA Editorial

NOVIEMBRE

EL INCAL
Jodorowsky – Moebius
312 págs. 5900 ptas.

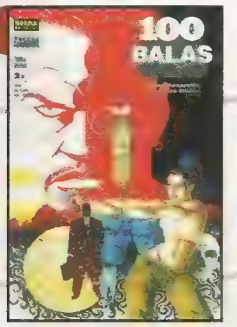


MARSHALL BLUEBERRY 3:
FRONTERA SANGRIENTA
Giraud – Rouge
48 págs. 1750 ptas.

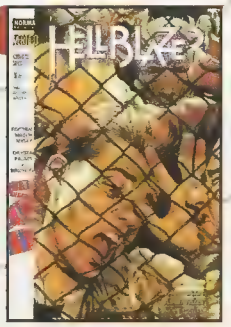


DIXIE ROAD
Dufaux – Labiano
48 págs. 1250 ptas.

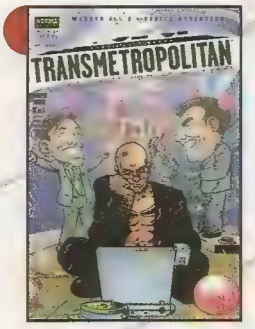
LA MAZMORRA 3:
LA PRINCESA DE LOS BÁRBAROS
Sfar – Trondheim
48 págs. 1250 ptas.



100 BALAS:
PRIMER DISPARO 2 (de 2)
Azzarello – Risso
72 págs. 975 ptas.



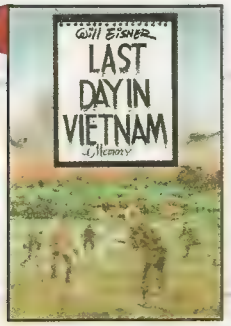
HELLBLAZER
COMIENZOS DIFÍCILES 1 (de 2)
Jenkins – Davison – Phillips
48 págs. 750 ptas.



TRANSMETROPOLITAN:
LA NUEVA ESCORIA 1 (de 3)
Ellis – Robertson
48 págs. 750 ptas.

LOBO:
SUPERBO
Grant – Luzniak
72 págs. 975 ptas.

AVANCE DICIEMBRE



EL ÚLTIMO DÍA EN VIETNAM
Will Eisner

VERTIGO:
AL FILO DEL INVIERNO 3
Varios autores

PREDICADOR:
EN LO ALTO DE LA SILLA
Ennis – Dillon

ALIENS vs PREDATOR:
XENOGÉNESIS
Watson – Rubi

www.norma-eds.es

AQUELLOS MARR

EL SELLO EDITORIAL ALEX COMICS, RECIÉN CREADO EN NUESTR
DE LA BRITÁNICA FLEETWAY QUE SIRVIÓ DE CANTE
QUE EN ESPAÑA SIEMPRE HA TENIDO UNA POCO M

UN POCO DE HISTORIA

Corría la mitad de la década de los 80' en este país nuestro: la ola de popularidad del cómic que había nacido con fuerza de la transición democrática arropado por una ya de por sí importante tradición, estaba empezando a caer más o menos en picado y no tardaría en estrellarse en la década siguiente contra tierras niponas para morir de forma casi definitiva. Era la época en que las revistas especializadas empezaban a vivir horas bajas, la ciencia-ficción europea ya no cotizaba como antes a pesar de ser de igual o superior calidad en muchos casos que la de años anteriores, y la gente se iba olvidando cada vez más de reservar sus ejemplares en el kiosko. Justo en medio de este ambiente de dejadez general, aparecieron casi como por arte de magia nuevas editoriales que ofrecían a un público más adolescente otras publicaciones más de acuerdo con otros gustos: Zinco empezaba a despuntar y a convertirse en digna rival de Forum con polémicas que ahora ya son historia, y por el horizonte nacía una editorial a caballo de todo y de todos. En 1986 veía la luz MC Ediciones, una editorial que se ocupaba de cosas como revistas de rock duro pero a la vez comercial (la más conocida sería sin duda la popular, valga la redundancia, Popular 1), se atrevió a voz de pronto con los tebeos, ofreciendo al lector un material que dejaba perplejos a propios y extraños.

WHAT'S THIS?

El producto venía directamente de Gran Bretaña, y las primeras colecciones que vieron la luz fueron Judge Dredd, Robohunter, Rogue Trooper, y 2000 AD Presenta (que recogería diversas series y relatos cortos). Zinco ya lo había intentado antes: el Juez Dredd, creado por el británico Alan Grant y el español Carlos Ezquerra (que ya se había ido a hacer las Américas, o en este caso las Bretañas, y había contribuído decisivamente a crear a un personaje

VILLOSOS AÑOS

PAÍS RESCATA DEL MÁS INJUSTO DE LOS OLVIDOS EL MATERIAL PARA TALENTOS HOY RECONOCIDOS INTERNACIONALMENTE Y LOS QUE EFÍMERA EXISTENCIA.

ultrafascista amante de la ley y el orden y cuya insignia era un águila directamente sacada de las monedas de Franco, y no de E.E.U.U. como pensaban muchos), había resistido dieciséis números (mas algún que otro especial que llegaría después), y Robohunter menos aún. No es extraño: el producto no era precisamente un cómic de superhéroes, y tampoco acababa de encajar en la ciencia-ficción europea propuesta desde Totem o Zona 84. Era una ciencia-ficción sucia, fascista y extremadamente cruel que ironizaba de todo lo habido y por haber, presentando marcianos ridículos, jueces que defendían la ley a toda costa en el papel de juez-jurado-verdugo, o cazadores de recompensas mutantes. ¿Y quién hacía esas cosas? Pues los "robots" que figuraban en las "credit cards" de las primeras páginas, hombres de carne y hueso que con los años llegarían a resultarnos de lo más familiares...

QUIÉN ES QUIÉN

Ejemplos no faltan: Dave Gibbons se encargaba de dar vida al popular Dan Dare, piloto espacial cuyo oficio era viajar por todas las galaxias a mundos a cada cual más extraño (inolvidable su encuentro con la "gran madre Slurgg", prima directa de Jabba El-Hutt). Este dibujante sería el que después afilase sus lápices para ilustrar las aventuras de Martha Washington en las populares series Give Me Liberty y siguientes, corriendo los guiones a cargo de Frank Miller.

Alan Davis, quien después sería mundialmente conocido gracias a los lápices de la serie mutante Excalibur, unía su talento a Gerry Finley-Day (la misma cabeza pensante de la serie Dan Dare) para Harry 20 en la Roca, la historia de un presidiario que cumplía cadena perpetua en un asteroide artificial que rotaba alrededor de La Tierra.

Steve Dillon (sí, el de Predicador) se forjó en Judge Dredd y Rogue Trooper (como también Garth Ennis, aunque sus guiones para Dredd fueron publicados por Norma tiempo después), ilustrando guiones de John Wagner... ¿Más? Sí, claro que hay más: entre todas estas series largas (que habitualmente se incluían en la colección 2000 AD Presenta, continuando durante varios números) siempre sobraban un par de páginas que nunca eran desperdiciadas: encontramos diseminadas acá y allá historias cortas de Grant Morrison, Peter Milligan (ambos consagradísimos autores que hoy forman parte de la generación Vertigo), Brian Bolland, Brett Ewins... y sobre todo y ante todo, Alan Moore. Y aquí tenemos el primer proyecto "serio" de Alex Comics: publicar todas las historias cortas de Alan Moore que en su día ya salieron recopiladas en un álbum en su país de origen. Y de verdad, es para no dejarlo pasar: perlas como Nunca Pasa

...encargaba de Dredd

Nada (con dibujo de Alan Langford, en la que Moore sencillamente hace que el Universo no haya existido nunca por culpa de un científico loco que encuentra la máquina del tiempo, y todo esto en DOS páginas) o D.R. & Quinch (con dibujo de Alan Davis, en la que la Tierra es el producto de un verano de juerga de dos adolescentes extraterrestres armados de alta tecnología y una máquina del tiempo) son historias que consiguen que nos planteemos muy seriamente quiénes somos y qué estamos haciendo aquí...

MÁS HISTORIA

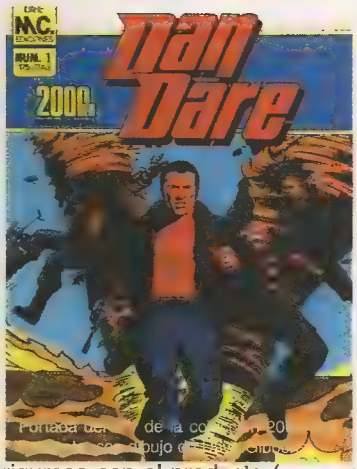
Pero no olvidemos que estamos donde estamos, en una época en la que todo esto es algo que tiene mercado en Gran Bretaña, pero no en nuestro país, donde la ciencia-ficción ya está de sobra definida por los cánones de Moebius y Blade Runner: el público recibe con relativo entusiasmo los comics publicados por MC, pero más bien por curiosidad y hábito de probar cosas nuevas que porque haya un gusto por el producto (aunque desde luego, hay excepciones). A este ritmo más o menos bueno de ventas se unirán nuevos títulos como Tiempo Cero (selecciones de historias cortas en las que el nexo común es el paso del tiempo, en todas sus manifestaciones), Strontium Dog (de Alan Grant y Carlos Ezquerra, cazadores de recompensas mutantes creados por el dibujante de Dredd por deseo propio y con el propósito de no encasillarse, y que ya habían visto la luz en nuestro país en la efímera Colección Rogan de Norma Editorial), Slaine (con muy poca fortuna por estas tierras, puesto que según creo no pasó de los dos números), Ultramundo, Mask, e incluso nada menos que ¡Los Famosos Cinco, de Enid Blyton! La apuesta era difícil y arriesgada, y estaba bastante claro que no se podía pretender que durase mucho tiempo... A la altura del número 17 de las colecciones más veteranas (Judge Dredd y 2000 AD Presenta), cuando ya muchas se habían caído por el camino, Quality Comics retoma el timón y continúa esta aventura editorial... con un final muy poco claro. Se mantiene la numeración antigua, y los primeros productos que salen a la calle son Judge Dredd (el número 18), 2000 AD Presenta (ídem), Strontium Dog (el número 6), y Tiempo Cero (ídem). El resto es historia... y una historia muy confusa, porque no existe catálogo oficial. Gracias a los estudios de El Boletín y a la propia experiencia, sabemos que Judge Dredd y 2000 AD Presenta cierran en el 23 (dejando esta última la interesantísima Los Pioneros del Infierno interrumpida más o menos a la mitad), y Tiempo Cero y Stromtium Dog en el 11 (también dejando historias abiertas), y me consta además que también recuperaron a Rogue Trooper y añadieron (o por lo menos así aparece en su propia publicidad) la serie Bad Company. Pero es que además, si examinamos el copyright de los tebeos, la empresa que edita a Quality Comics es... ¡MC Ediciones!, la cual era (de forma confusa) una filial de ¡Ediciones Zinco! ¿Por qué entonces tantas

reestructuraciones de distintos tipos? No lo sabemos, estamos hablando de un material que se mueve en un limbo escurridizo y tenebroso...

LA REALIDAD REAL

Lo cierto es que sencillamente, por una u otra causa, la iniciativa falló, consiguiendo mantenerse en el mercado alrededor de dos años (la quiebra definitiva se produjo en 1988) para desaparecer después por completo en la vorágine que engulló muchas otras cosas de por aquel entonces. Y lo más triste es que no resulta extraño: el material no encajaba en ningún sitio, era único y autosuficiente y no podía adscribirse a tendencias o corrientes, a pesar de moverse en un universo tan concreto. La desaparición fue tan radical que salvo unos pocos tomos de Norma y algún especial atrasado de Zinco, ningún librero pudo ofrecer nada a los que se interesaron por un cómic realizado por un español que en 1995 había dado el salto a la gran pantalla de la mano de Sylvester Stallone con desigual resultado (Judge Dredd, dirigida por Danny Cannon). Y una anécdota real: cuando el que esto escribe leyó una entrevista con Carlos Ezquerra en la que hablaba de algo llamado "el Perro de Estroncio" (Strontium Dog) y lo buscó por librerías de varias ciudades, la respuesta siempre fue unánime: "eso no se ha editado en España". Y la sorpresa fue mayúscula cuando años después encontré en un "Todo a 100" un tomo con los cuatro primeros números de la serie de MC, escritos por Alan Grant, al módico precio de veinte duros. Lamentablemente, el dependiente oriental no entendió muy bien la pregunta que yo le formulé acerca de dónde había sacado aquello y lo importantísimo que era para mí...

Por eso, cuando desde Alex Comics nos confirmaron que iban a reeditar gran parte de este manterial, el grito de alegría no pudo ser más unánime: ¡por fin se va a hacer justicia! O por lo menos, eso esperamos, basándonos en una esperanza concreta: el público es ahora mucho más receptivo a este tipo de productos, entre otras cosas porque muchos de ellos ya se han convertido en indiscutibles clásicos que pocos conocen de verdad, y además la edición pretende ser seria, respetuosa, y



Portada de la co... 20...
...bujo ...

rigurosa con el producto (y no es por nada, pero es que en los comic-books de MC se puede encontrar uno hasta a Samantha Fox en pelota picada). Y teniendo en cuenta la muy favorable acogida que Alex Comics ha recibido con Slaine y sus nuevas publicaciones que mantienen la línea de la que estamos hablando, esperamos de todo corazón que la respuesta del público sea unánime y este material sea elevado de una vez por todas a la posición que le corresponde, que sin duda alguna, no es precisamente baja...❖

LA "EVOLUCIÓN" DE LA PATRULLA-X

por ÁNGEL CARRALERO

Como os comentábamos muy brevemente en el número anterior de Volumen Dos, el extraordinario éxito de la película de los X-Men ha dado alas al proyecto de una nueva serie de animación de los mutantes titulada X-Men: Evolution. La producción se ha acelerado tanto que incluso ya han debutado los primeros episodios en Estados Unidos.

Obviamente, al nacer bajo el amparo del tirón del film, la influencia que la atmósfera fría y elegante de X-Men ejerce en esta adaptación televisiva es bastante razonable, pudién-dose observar de manera fácil. Pero la serie no es sólo una mera translación de la pantalla grande a la pequeña. En X-Men: Evolution existe una voluntad de recrear la principales virtudes de los personajes y las situaciones de los tebeos desde un punto de vista mucho más juvenil y accesible, en busca de los siempre tan ansiados espectadores no relacionados con el mundo de los comics.

Lo primero que llama la atención en X-Men: Evolution son los arriesgados diseños de los personajes, a años luz de los de la serie original, en una clara intención de conseguir un "look" personal e identificable cuyo referente más evidente es el trabajo del diseñador de personajes y productor Bruce Timm para las series de Superman y Batman. La estilización y la sencillez parece ser la norma de la animación del futuro y en la nueva adaptación de X-Men asitimos a un rediseño muy importante, a mitad camino entre el más puro "cartoon" y cierto realismo muy simplificado con toques "manga" incluidos. Sin embargo Steve Gordon, director y dise-ñador de X-Men: Evolution cree que esta simplificación no sólo mejora visualmente las series de la actualidad, sino que también facilita mucho el trabajo de los animadores, por lo que se cumplen dos objetivos de una sola tacada.

Los protagonistas de la serie son unos revisitados Cíclope, Jean Grey, Júbilo, Pícara o Rondador Nocturno, personajes muy emblemáticos que además han sido rejuvenecidos para buscar esa cercanía con el público al que va dirigido X-Men: Evolution principalmente. Otros, como Lobezno (que será el principal protagonista, apareciendo en todos los episodios de la primera temporada) o Tormenta, son más identificables con sus contrapartidas en los tebeos pero por supuesto bastante más estilizados: pocas líneas pero expresivas, uniformes más simplificados, colores más enfocados a una tonalidad general que a parecer un carnaval de tipos con mallas... Y algunos son incluso nuevos, como Spyke, el sobrino de Tormenta que aparece por primera vez en el quinto episodio de la serie, en el que también se nos presenta a Mercurio, que será muy jovencito y parte de los villanos, al menos en primera instancia. Pero los enemigos principales que tendrá La Patrulla-X serán los de la película, es decir Magneto, Mística, El Sapo y Dientes de Sable, con las novedades de La Mole y Pyros.

Por último cabe añadir que según Donna Friedman, vice-presidenta de la emisora Kids' WB! donde se está emitiendo X-Men: Evolution en los USA, los buenos índices de audiencia garantizarán con total seguridad una renovación de la serie (es decir, habrá una segunda temporada). De momento Film Roman y la propia Marvel, empresas vinculadas a la creación de la serie únicamente han producido 13 episodios, pero parece que se les contratará para realizar más de manera inmediata como indica Miss Friedman. Sería una buena señal.❖

EN LA BOCA DEL MIEDO

XI SEMANA DE CINE FANTASTICO Y DE TERROR DE SAN SEBASTIAN

por BORJA CRESPO

Un año más la playa de la Concha fue invadida por extrañas criaturas surgidas de lo más profundo del océano de nuestro inconsciente. Llegaron sin avisar, con un único objetivo en sus retorcidas mentes: buscar su alimento favorito, celuloide oscuro, fotogramas empapados de hemoglobina... Con gritos de fondo como única banda sonora, nada pudo detener a estos extraños seres devoradores de sueños.

Los monstruos extendieron el virus de su inquietud sin que pudiéramos evitarlo. Sólo nos quedó una esperanza, escuchar el susurro de sus mortecinos labios: "¡únete a nosotros!, ¡únete a nosotros!". Oír sus sugerentes palabras y perdernos en el laberinto de su locura con el propósito de disfrutar como ellos. Sentir el pánico y saborearlo. Bañarnos en un mar de sensaciones

Estamos hablando de la última edición de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, el festival de los sueños y de las pesadillas que rinde ofrenda a estos estrambóticos invasores portadores de miedos que nos atrapan con escalofriantes cánticos del más allá. Once veces hemos sido abducidos por su sugerente programación, un pastel envenenado que, como cada año, vino aderezado con ingredientes de lujo: películas, cortometrajes, fanzines, teatro, exposiciones (¡una de M.A. Martín en una galería de arte!)... Nada faltó en esta entrañable parada de los monstruos.

La sala oscura abrió sus puertas invitándonos a un festín sangriento donde la lluvia de palomitas se convertía en tormenta. La suerte estaba echada con la primera sesión del evento, "The Convent", una película pasada de rosca con monjas diabólicas y abundante casquería. A partir de ese delirante momento la historias para no dormir quemaron nuestras retinas a ritmo de marcha fúnebre. El patio de butacas dio muestras de júbilo o pataleó ante un espectáculo variopinto que ofreció al respetable producciones comercialotas como "Poseídos" o "La Bendición" y films subterráneos de difícil digestión como "Le Rat". De todo y para todos los desviados gustos. Destacamos del amplio lote "Ginger Snaps", una original propuesta protagonizada por una mujer lobo adolescente.

El terror de la Universal tuvo su hueco en la Semana con un ciclo completo apadrinado por Calle 13 con el ánimo de contentar a los fieles seguidores del cine fantástico. El canal del suspense y la acción se alió con la ineludible cita donostiarra para aliviar la curiosa enfermedad extendida por las criaturas devoradoras de celuloide oscuro. Esta alianza trajo consigo una medicina tan clásica como eficaz con una etiqueta de garantía. Un inmejorable antídoto contra los temores. Salieron de nuestro pecho y abandonaron nuestras cabezas gracias al poder de la ilusión de unas imágenes imborrables. Los mitos más importantes del género desfilaron ante nuestros ojos: la momia, el hombre lobo, Drácula, Frankenstein...

Los fanáticos de la pirotecnia cárnica tuvieron su dosis de anatomía desatada gracias a un cumplido homenaje a Lewis & Friedman, máximos responsables de la existencia del cine gore. Pudieron degustarse "2000 Maníacos", "Blood Feast" y "Color me blood red", auténticas perlas del género de la tripa barata y los sesos saltarines. Ambos cineastas, unos abueletes entrañables vestidos con traje y corbata, pasearon su palmito en olor de multitudes.

En el apartado de cortometrajes, la única sección oficial con premios, se llevó el gato al agua "George Lucas in Love", alzándose con el premio del público y al mejor actor. Esta sucesión de chistes a propósito de Star Wars encandiló al respetable, aunque el jurado se decantó por otorgar la estatuilla a "The Periwig-maker", un prodigio de animación altamente recomendable.

"¡Viva Poe!" ganó el concurso de fanzines, bastante disputado. Vimos a Sara Karloff, la hija de Boris. La escatológica "Scary Movie" fue la película sorpresa. El grupo teatral Sobradún, esos desalmados que suelen interpretar las obras de Mauro Entrialgo, animaron el cotarro. Bebimos sidra y comimos pintxos. ¡Cuánta diversión!

El tributo rendido a los monstruos de ficción de la gran pantalla contentó a los monstruos reales. Fundidos en uno solo bajo el influjo del hechizo del haz de luz del proyector, la magia habitó en nuestras cabezas por unos días y expulsamos los malos pensamientos.

¿O no?❖

DESCUBRE LA HISTORIETA CON :

DELIRIOS COMIC

La página de este Delirios está dedicada a Raf, uno de los clásicos de la escuela Bruguera y todo un maestro de la soltura a la hora de narrar.
Aquí teneis una portada con sus rayajos, grapas y pintadas, recien salida de una añeja y flipante tienda de segunda mano. No vamos a analizar ni destripar lo que se ve en ella, porque salta a la vista.
Pues venga, ¡ a disfrutar !...

Portada del Mortadelo nº153 Especial Fantasía.1983.

Una sección de Chema García

COMO DICE EL RUBÉN...

¡TOMA PACA!

Raf (Joan Rafart i Roldán) Despues de dibujar aventuras con estilo realista, Raf se puso a lo suyo que era el humor. Y así creo montones de personajes y páginas como: Doña Lio Portapartes, Don Pelmazo Bla, bla, bla y su más famoso Sir Tim O'Theo i Patson.
Creó para La Risa, DDT, Can Can, Pulgarcito,Creepy y Puta Mili entre otras publicaciones, casi ná.

En el próximo número: Jan

Ángela y Clara

OYE, NESCUIT ¿HAS OÍDO TÚ EL TIMBRE DE LA PUERTA?
¡RIIING!
SSSS...
¡¡¡AAAAAH!!!
¿QUÉ HACES? ¿ESTÁS LOCA, O ES QUE TE HAS CITADO CON EL VIOLADOR DEL BARRIO?
¡OSTRAS! CREÍA QUE ERAS LA CASERA

Calo

Ángela y Clara

¡QUÉ HAMBRE TENGO!
Y YO. Y SI TE DIGO LA VERDAD, ESTOY HASTA LA FIGA DE COMER ENSALADAS Y SANDWICHES DE CHOPED.
POR UN DÍA PODRÍAMOS PORTARNOS COMO UN PAR DE TÍAS Y PILLAR UN BUEN SOLOMILLO.
¡GENIAL! PODEMOS ASARLO EN EL HORNO CON UNAS PATATITAS.
EN EL MOSTRADOR NO PARECÍA TAN GRANDE.
¡EH! AÚN NOS QUEDAN GALLETAS DE CHOCOLATE ¿VERDAD?
¿SACO LA LECHE? SOLO HACE UNA SEMANA QUE ESTÁ CADUCADA.

Calo

en el espacio interior

Entra en nuestra web y busca al asesino en "¿Quién mató a Agatha Christie?"

CICLO AGATHA CHRISTIE

En diciembre, Calle 13 rinde homenaje a toda una vida dedicada al crimen. Un ciclo con lo mejor de la emperatriz del misterio: Asesinato en el Orient Express, Muerte en el Nilo, Testigo de cargo, Noche sin fin, El espejo roto y Muerte bajo el sol.

Quiero · Supercable · ONO · Suena · reteña · Teleriojo · ABLE · R · MENTA · CANAL SATÉLITE DIGITAL

CALLE 13
EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN
www.calle13-es.com